

Games *Disc & Mag*

2/93
DM 7,-

Das Spiele-Magazin plus Diskette

Microprose

Formula One Grand Prix

Berauschnende Geschwindigkeit

Car and Driver

Schöne Männerträume

Comanche

Harte Realität

KGB

Russisches Roulette

Lucas Arts Special

News & Stories

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden,
so wenden Sie sich bitte an Ihren
Zeitschriftenhändler.
Für den Umtausch defekter Disketten
verwenden Sie bitte den Garantie-
Coupon aus dem Heft und
schicken ihn an:

COMPUDEC Verlag
Reklamation PC Games 2/93
Postfach
8500 Nürnberg 1

C O V E R D I S K

OXYD

**Meditatives Denkspiel mit
10 spielbaren Levels.**

**Exklusives Angebot der
Vollversion für PC Games
Leser im Heft!!!**



Das neue Jahr beschert uns, neben der Aussicht auf revolutionäre Spielerscheinungen und neuartige Programmieretechniken, auch einige Neuerungen für das PC Games Spiele-Magazin. Die Leserbefragung der letzten Ausgabe stieß bei Ihnen auf eine solche Resonanz, daß wir schon in diesen Tagen tendenziell die Art Ihrer Wünsche und Anregungen aus der Flut der Zuschriften erkennen konnten. Erste Konsequenz, wenn auch schon länger geplant, ist eine Erweiterung der Bewertungskästen, so daß Sie nun noch mehr Informationen auf einen Blick erhalten können. Informationen, die Sie ein Programm, das Sie noch nicht selbst gesehen haben, besser einschätzen lassen.

Desweiteren haben sogenannte "Extended Reviews", also ausführliche Spielereviews, Eingang in PC Games gefunden. Monatlich werden mit ihnen die Highlights auf Herz und Nieren geprüft und durchleuchtet. Der Vorteil für den Leser liegt auf der Hand; größere Transparenz des Programminhalts und Spielumfangs. Somit können Sie besser entscheiden, ob sich die Anschaffung eines Spie-

les lohnt und was Sie für Ihr Geld bekommen. Das heißt nun nicht, daß die Artikel auf romanartige Längen aufgebläht werden. Wir wollen vielmehr die Lücke zwischen ausführlichem Spielertest und komprimierten Bewertungs- und Informationskästen füllen, indem wir spotartig Einzelheiten und Bestandteile eines Spieles beleuchten. Sie erhalten also eine Menge mehr an Informationen in leicht zu überblickender und verständlicher Form.

Neu ist auch ein Angebot unserer Leserbrief-Redaktion: die Help Line. Hier können sich all diejenigen hinwenden, die Probleme mit ihrer Hardware haben oder einfach nur Wissenslücken stopfen möchten. Unser Redaktionsteam wird versuchen, Ihnen die weißen Flecken auszutreiben und über die Tücken der Technik hinwegzuhelfen. All das soll aber nur der Beginn weiterer Angebote an Sie sein. Nach endgültiger Auswertung der Leserumfrage haben wir noch mehr Möglichkeiten, dieses Spiele-Magazin zu dem Ihren zu machen.

Die Extended Reviews, die Help Line und eine Erweiterung der Bewertungskästen sind erste Resultate der Leserumfrage.

Christian Müller
Leitender Redakteur

W
A
T
S
U

INHALT

RUBRIKEN

What's up?	3
Inhalt	4
UPtoDATE - News	6
Bewertungssystem	26
Secret Whisper - Tips & Tricks	68
Komplettlösung -	
Might & Magic, Clouds of Xeen	70
Post Script - Leserbrief	72
Help Line - Leserbrief	75
Backflash	76
Charts	90

● Coverdisk	92
● Leseraktion "OXYD" Vollversion	92
Garantie Coverdisk	92
Coming up!	98

SPIEL DES MONATS

● Formula One Grand Prix	20
--------------------------	----

REVIEWS

● Comanche	28
Inca	34
● KGB	38
● Car and Driver	42
Stunt Island	46
Daughter of Serpents	50
The Ancient Art of War in the Skies	52
Harrier Jump Jet	54
Nyet 3	56
Zyconix	56
Spelljammer	57
Robocop 2	58



Cocktels Genre-Mix Inca hat eine eigentümliche Geschichte zum Hintergrund. Sie reisen als Indie-Prophet durch Raum und Zeit, um den Fortbestand der Welt zu sichern. Die faszinierende, esoterisch angehauchte Atmosphäre wurde mit neuartigen Grafiktechniken in Szene gesetzt.

34

Star Control 2	59
TV Sports Baseball	60
Cave Man Ninja	61
Castles 2	62
Cool World	63
Dominium	64
Curse of Enchantia	65
Dynatech	66
Front Page Football	67

PREVIEWS

Best of the Best	93
Air Force Commander	93
Links Kurs Diskette	94
Populous 2	95
Ragnarok	96

SPECIALS

World of Commodore Frankfurt	14
In Progress - Lucas Arts	16
Lucasfilm-Games - Softographie	80

PD & SHAREWARE

Overkill	77
Clyde	77
Eco Master	78
Solitaire	78
Gopher it	79
Backgammon	79
Checkers	79
Asteroids	79

HARDWARE

Interview mit Programmierer Simon Hardy Francis über Entwicklungen am Hardware- und Spielmarkt	88
--	----



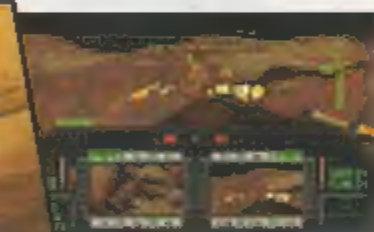
16

Die Traumfabrik. Interview aus der Skywalker Ranch über Image, Konzepte, neue Adventures und Simulationen.



28

Nova Logic: Ein unbekanntes Software Label revolutioniert mit Comanche die Darstellung simulierter Landschaften.



CAR AND DRIVER

Test Drive
Ten of the Best

46

Das informative Fahrvergnügen von Electronic Arts. Die einzige Auto-Zeitschrift, die fahren kann.

UPDATE

Von Thorsten Szameit



Captive Hintbook jetzt erhältlich

Für alle Captive Fanatiker gibt es nun das offizielle Hintbook mit Kartengenerator auf Diskette. Dieser Kartengenerator hält alle wichtigen Informationen im Verlauf des Spiels fest und macht sie so jederzeit wieder abrufbar. Im Buch findet man dann jegliche Hilfe zum Spiel, angefangen von der richtigen Wahl der Basis, bis hin zur kompletten Konversationsabelle. Mit Diskette um die DM 25,-.

Neues von Mirage

Anlässlich ihres Besuches in der PC Games-Redaktion, konnte uns Julia Coombs, Pressesprecherin im Hause Mirage, einen ersten Einblick in die Gadget Twins, den Humans Nachfolgern, geben. Zu Ragnarok lesen Sie bitte das Preview auf Seite 96. Zum neuesten Hit von Imagitec Design finden Sie hier die ersten Bilder.



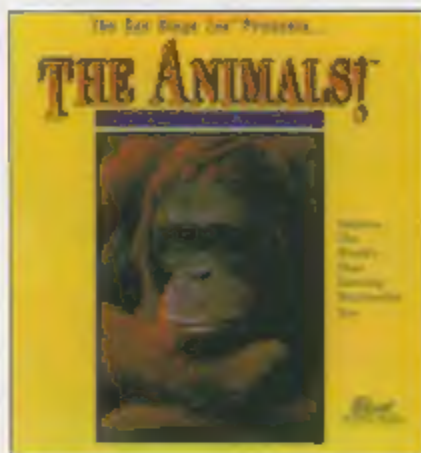
Star Trek Screen Saver

Für alle Fans der langen Ohren und spaßigen Kostüme bringt Berkeley Systems nun den ultimativen Screen Saver. BMB teils fantastisch animierter Sequenzen rund um Raumschiff Enterprise. Als Mindestkonfiguration gibt der Hersteller Windows 3.0, 2 MB RAM und eine VGA Karte an. Wer diese Voraussetzungen erfüllt, der kommt dann in den Genuß von Grafiken und digitalisierten Animationen aus der Original-Fernsehserie, untermalt mit den Samples der Shatner- und Nimoy-Stimmen. Wer möchte, kann sich auch spezielle "Rosinen" herauspicken und so den benötigten Festplattenbedarf auf ein Minimum reduzieren. Der Preis liegt bei knapp DM 90,-, den Fans sicherlich gerne bezahlen.



Neues Multimedia-Erlebnis

The Software Toolworks präsentiert einen kompletten Zoo auf CD. Tierische Szenen und Töne spielen sich da auf dem Bildschirm ab. Sicherlich ein gefundenes Fressen für alle Tierliebhaber, Tierärzte und Biologen. Das gute alte Tierlexikon hat somit ausgedient, eine neue Technik breitet sich aus.



Neues Adventure-Buch von Sybex

Aus dem Sybex-Verlag kommt ein neues Adventure-Buch mit Diskette. Ein Sammelurium an Komplettlösungen wird durch eine Demoversion von Gateway auf einer 5,25" Diskette ergänzt. Unter andern befinden sich Hilfen zu folgenden Spielen im Buch: Monkey Island 1 und 2, Spellcasting, Star Trek, Rise of the Dragon und Willy Beamish. Eine Mischung aus alten und neuen Lösungen. Auf 240 Seiten wurden insgesamt 19 Adventures abgehandelt. Der Preis liegt kommentarlos bei DM 29,80.

INTER SOFT

Bestellannahme

Montag bis Freitag von 8 - 18 Uhr

Telefon: 0581 - 76314

Telefax: 0581 - 14461

Neuheiten PC

BattleTech Trilogy	E	74,50 DM
Comanche	DA	96,50 DM
F 15 Strike Eagle 3	E	94,50 DM
Harrier Jump Jet	DA	85,50 DM
Legend of Valour	DV	88,50 DM
Man to Man	DA	77,50 DM
Powerline SF	E	74,50 DM
Star Trek	DV	74,50 DM
Streetfighter 2	DA	72,50 DM
Task Force	DA	94,50 DM

Neuheiten Amiga

BC Kid	DA	56,50 DM
Gunship 2000	DA	82,50 DM
Legend of Valour	DV	88,50 DM
Lemmings 2	DA	a.A.
Sensible Soccer 92/93	DA	56,50 DM
Sim Earth	DV	a.A.
Streetfighter 2	DA	65,50 DM
Wax Works	DA	66,50 DM
Wing Commander 1	DV	90,50 DM
Zynox	DA	43,50 DM

N	PC	AMIGA	N
40 Sports Boxing	DA	47,50	39,50
Advanced Destroyer Sim	DA	35,50	33,50
Berlin 1948 East vs. West	DA	22,50	
Buck Rogers	DV	22,50	26,50
O-Generation	DA	48,50	39,50
Gem'X	DA	29,50	29,50
Great Courts 2	DV	75,50	42,50
Manchester United	DA	39,50	22,50
Mega lo Mania	DV	64,50	35,50
Ooops up	DA	29,50	29,50
Shadow Sorcerer	DA	36,50	46,50
Speedball 2	DA	53,50	46,50
Starflight 2	E	59,50	
Striker	DA		42,50
Supaplex	DA	36,50	32,50
The Power	DA	29,50	29,50
White Sharks	DA		29,50
Zak McKracken	DV	63,50	32,50
P			P

PREISLISTEN - AUSZUG

PC	AMIGA	PC	AMIGA
1948	DA 88,50 DM	History Line 1914-1918	DV 86,50 DM
Arkas A300	DA 96,50 DM	Indiana Jones 4	DV 91,50 DM
Area of the Pacific	DA 76,50 DM	K.O.B.	DA 92,50 DM
ALAC	DA 83,50 DM	Legend of Falcraig	DV -
A-Tron	DA 46,50 DM	Legend of Kyrandia	DV 69,50 DM
Battle Isle	DA 48,50 DM	Lemmings	DA 88,50 DM
PC-KID	DA -	Links 398	DA 89,50 DM
Blitz Tornado Game	DA -	Lotus 3	DA -
Big Bomber	DA -	Lure of the Temptress	DV 85,50 DM
Burroughs Man: Ed	DV 88,50 DM	MAD TV	DV 67,50 DM
Campaign	DA 76,50 DM	Monkey Island 2	DV 87,50 DM
Callahan	DA 34,50 DM	Night Man	DA 66,50 DM
Course of Enchantment	E 70,50 DM	On the Road	DV 55,50 DM
Das Schwestern Auge	DV 79,50 DM	Pixell Dreams	DA -
Die Fabeln	DV 84,50 DM	Rex Nebula	DA 67,50 DM
Cyberchase	DA 75,50 DM	Shadow of the Beast 2	DA -
Cyberchase	DV 79,50 DM	Silly Putty	E 88,50 DM
Spic	DA 87,50 DM	Sim Ant	E 88,50 DM
State of the Border 2	DV 87,50 DM	Starbyte Coladen 2	DV 89,50 DM
F 16 Falcon 3.0	DA 83,50 DM	Star Lagers	E 89,50 DM
Fantastic Worlds	DA 86,50 DM	Ultima 6	DA 48,50 DM
Formula One G.P.	E 87,50 DM	Ultima Underworld	DA 75,50 DM
Goalies 2	DV 87,50 DM	Wing Commander 2	DV 75,50 DM
Maxima	DV 87,50 DM		

Irtrum und Druckfehler vorbehalten.

DA = Deutsche Anleitung, DV = Deutsche Version, E = Englische Version

NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!

VERSANDKOSTEN: Vorkasse 5,- DM, UPS 9,- DM UND Postnachnahme 8,- DM, zuzüglich Nachnahmegebühr

AB 300,- DM VERSANDKOSTENFREI!

INTER SOFT

H. UND T. RUPP - POSTFACH 1932 - 3110 UELZEN 1

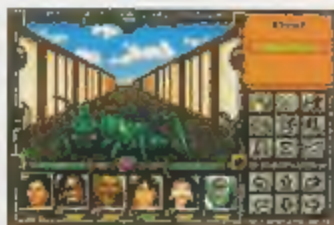
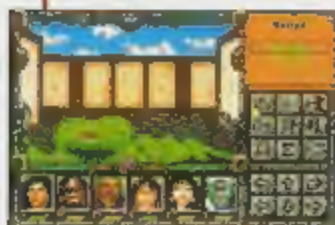
Kevin ist wieder da

Und schon hat man ihn wieder verloren. Kurz nach dem Film, der schon jetzt zu den erfolgreichsten Filmen des Jahres 1992 zählt, obwohl er erst kurz vor Jahresende in die Kinos kam, bringt Accolade das gleichnamige Spiel auf den Markt. Digitalisierte Filmsequenzen begleiten Sie durch die 14 Levels des ungefähr einhundert Mark teuren Spiels. Home Alone 2 sieht sehr vielversprechend aus und hält sich sehr stark an die Vorgaben aus der Movie-Vorlage.



Zwei Knüllerprogramme nun auch in Deutsch

Might and Magic - Clouds of Xeen, das fantastische Rollenspiel von New World Computing gibt es nun auch mit deutschen Texten und deutscher Sprachausgabe. Lord Xeen erwartet Sie. Ebenfalls auf Deutsch: Star Trek. Gegen einen Betrag von DM 34,95 erhalten Besitzer der englischen Version ein deutsches Up-Date. Bezugsadresse: Selling Points GmbH, Alliance Division, Kennwort: Star Trek, Verler Straße 1, W-4830 Gütersloh.



Veil of Darkness

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns ein neues Highlight aus dem deutschen SSI-Stützpunkt Softgold: "Veil of Darkness". Zurückversetzt in das Rumänien der 30er Jahre haben Sie in einer sehr ungastlichen Gegend eine Bruchlandung hinter und eines Ihrer größten Abenteuer vor sich. Der Ort der Bruchlandung: Transylvanien. Vorerst



Mit dem genialen Spielsystem aus The Summoning ausgestattet, beschert uns Veil of Darkness in verbesserter Grafik ein atmosphärisches Vampir-Rollenspiel



gerettet, müssen Sie schon sehr bald feststellen, daß der Schein trügt. Ein Vampir namens Karin und seine Schattenkreaturen terrorisieren schon seit Jahrhunderten das Tal, in dem Sie sich momentan befinden. Ein klassisches Ein-Personen-Rollenspiel in VGA-Grafik. Rätsel und Kämpfe, Karten und Konversationen lassen einen gespannt auf die Vollversion warten (voraussichtlich im März 1993). Von Event Horizon programmiert (The Summoning) weist "Veil of Darkness" ein ähnliches Konzept wie das vorherige Produkt auf.



Dialog 14400 Professional

Die Digiteam Electronic GmbH aus Saarbrücken hat ihre Angebotspalette um ein neues High-Speed-Modem erweitert. Das "Dialog 14400 Professional" hat eine effektive Übertragungsrate von maximal 57.600 bps, sowie Datenkompression und Fehlerkorrektur nach den Protokollen MNP 5 und V.42bis.



FDS Software
Computerezubehör & Softwarefachgeschäft
TEL. (02324) 55331 u. 27104
KEINE VERSANDKOSTEN
Händleranfragen erwünscht

1989	dv	99.95	Legend of Kyrandia	dv	99.95
Alien Warrior	dv	119.95	Lemmings 2	dv	99.95
Age of the Pacific	dv	99.95	Legend of Fairhail	dv	84.95
Air Bucks	dv	84.95	Links 300 Pro	dv	129.95
Battle Isle	dv	99.95	Links	dv	109.95
Battle Isle Datedak	dv	55.95	Links Course Disk 1-7	dv	55.95
Bundesliga prof.	dv	89.95	Lord of the Rings 2	dv	94.95
Bush Buck	dv	99.95	Loom	dv	84.95
Civilization	dv	109.95	Mad TVd	dv	99.95
Conquestador	dv	79.95	Might u. Magic IV	dv	99.95
Comanche	dv	109.95	Maniac Mansion	dv	89.95
Der Patrioter	dv	99.95	Marion Dreams	dv	89.95
Der schwarze Auge	dv	99.95	Monkey Island 1	dv	89.95
Dark Queen o. Kryn	dv	99.95	Monkey Island 2	dv	89.95
Dune	dv	89.95	Oil Imperium	dv	89.95
Euro Super Soccer	dv	79.95	Pacific Island	dv	84.95
Europ. Champs. 92	dv	79.95	Prophecy o. Shadow	dv	99.95
History I. 1914-1918	dv	109.95	Perfect General	dv	99.95
Indiana Jones 4	dv	99.95	Vision	dv	99.95
Links	dv	119.95	Wing Commander 2	dv	99.95
Leisure Suit Larry 5	dv	99.95	Winger	dv	84.95
Los Men Lost in L.A.	dv	84.95	x-Wing	dv	119.95

Bestellen könnt ihr telefonisch oder per Post
Mo. - Fr. 14 - 21 Uhr.

Bestellt am besten noch heute bei
FDS SOFTWARE

Wodant 37 4320 Hattingen

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten
Katalogdiskette anfordern (3,- in Briefums. beilegen)

PC KLASSIKER

TKO
Fallenbrücke ist ein Spiel, das in Schwermetall.

nur für 3.5"
BARON
All time classics

Steel Thunder
Die Welt hinter den Armaturen eines Panzers.

Serve & Volley
Da verlieren selbst Top-Spieler die Nerven.

Rack' em
Samstagabend am Poolbillard Tisch.

Larry Leisure

Wer ihn nicht kennt ist selber schuld und wer das Spiel nicht hat, dem ist nicht mehr zu helfen...

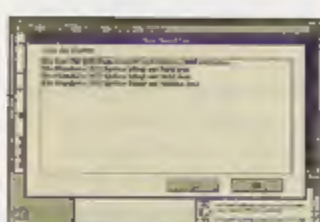
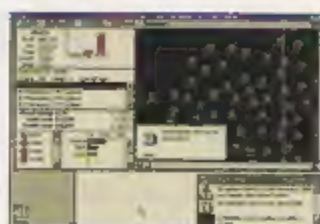
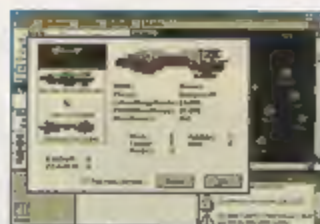
pro Spiel nur DM 29,-
beide Spiele nur DM 49,-

Zu bestellen über:
CP Verlag, Lesemannstr. Postfach,
8500 Nürnberg 1

pro Bestellung 5,- DM Unkostenbeitrag. Bestellt werden kann
nur per Vorkasse (Bargeid) Scheck oder per Nachnahme
(+ Versandkosten). Solange der Vorrat reicht!

Neue Tower-Power

Ein neuen 486er Tower präsentiert die Firma Markt Computer aus Köln. Mit 50 MHz, 8KB Prozessor-Cache, Coprozessor, 8MB RAM (bis 64MB) und 256KB Cache versehen, wurde der Rechner standardmäßig mit einer 234 MB Festplatte (12,6ms) und einer 16Bit 1MB Grafikkarte mit Coprozessor ausgestattet, ideal für Windows-Anwendungen und plattenintensive Datenbankprogramme. Für knapp 6400,- DM erhält man zusätzlich noch drei Jahre Garantie.



Spaceward HO

New World Computing präsentiert den neuen Sternenhüpfer "Spaceward HO" nun auch in Deutsch. Primäres Ziel des Spiel ist es, möglichst unbeschadet die Galaxie zu durchqueren. Raumschiffe und zahlreiche Bewohner der diversen Planeten verlangen Ihnen zukünftig einiges ab. Einen ausführlichen Testbericht finden Sie in der nächsten PC Games.

jedes Video nur DM

29.90

so lange der Vorrat reicht

Krieg der Sterne

ein sensationeller Film, der perfekte Kino-Unterhaltung repräsentiert - und zum größten Erfolg in der Geschichte des Films wurde.

Rückkehr der Jedi-Ritter

die entscheidende Schlacht gegen das Imperium. Das 3. Kapitel der populärsten Weltraum-Saga aller Zeiten - und das Schönste!

"Möge die Dir sein..."

Das Imperium schlägt zurück

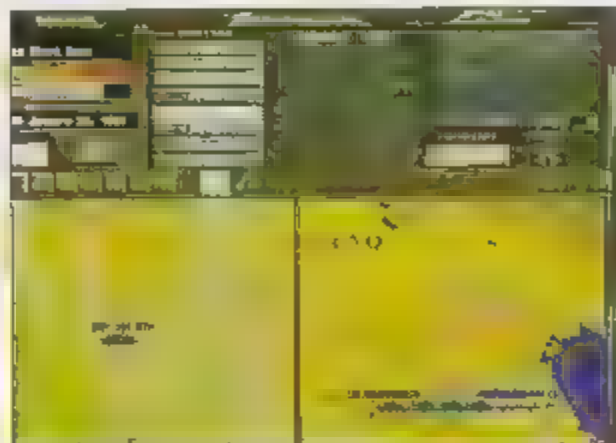
wird auf Grund seiner umfangreichen Spezialeffekte, der mitreißenden Action und Fantasie zu Recht als einer der größten Filme gefeiert, die je entstanden sind.



ELECTRONIC ARTS

Patriot

Electronic Arts präsentiert unter dem Three Sixty Pacific Label, den Machern von Harpoon, eine neue Kriegssimulation. Das Szenario: Der Golfkrieg. Die Aufgabe: Die Koordination von 2.500 militärischen Einheiten, die durch 150 verschiedene Bilder dargestellt werden. Ebenfalls vorgesehen: Ein Zwei-Spieler-Modus und Super VGA-Darstellungsmöglichkeit.



Das Erfolgsprogramm Harpoon wird nun technisch auf aktuellen Stand gebracht.

Chessmaster MPC Pro

Meister unter sich: Mit dem neuen Schachprogramm "Chessmaster MPC Pro" erhalten Sie die Möglichkeit, acht Stunden lang den Zügen und Weisungen des Schachweltmeisters Karpov zu folgen. Wer dann selber zur Tüte schreiten will, der steht 150.000 Eröffnungen gegenüber. Ein Spiel für die Schachoberklasse.

GAME

Alleineinsatz in der wahren Hölle!

Ruf an: 00611411522

Tarif DM 3,12 pro Minute.

Windows-Zocker

Virgin bringt, was Zockerherzen wünschen. Ein Sammelalbum typischer Casinoautomaten und Spiele erwartet den Spielfanatiker. Roulette, Poker, Black Jack, Craps und die erbarmigen Banditen erwarten Sie schon im nächsten Heft.



Macht mit



Das Raumschiff "Nostromo" muß auf einem fremden Planeten notlanden. Ein fremdartiges Wesen hat sich an Bord geschlichen - eine tödliche Gefahr.



Menschen werden von der heuchelnden Affen-Zivilisation wie Tiere gejagt. Enden im Versuchslabor der Gorillas - eine verkehrte, fantastische Welt.

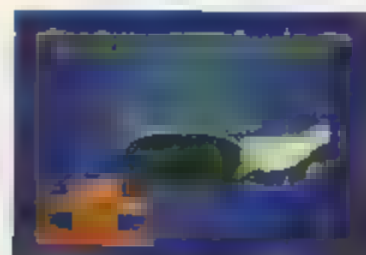
Das Grauen aus dem Weltall kehrt wieder auf, das Monster ist die Siedler des Planeten LV-426. Ein grauenhafter Kampf steht ihnen bevor: ein Kampf auf Leben und Tod.

Unsere Bestellbedingungen:
Bestellung bitte an untenstehende Adresse schicken; pro Bestellung DM 5,- Unkostenbeitrag. Bestell werden kann nur per Vorkasse (Bargeld/Scheck) oder per Nachnahme (+ Versandkosten) über GP Verlag, 2610 Nümburg.
Abnahme nicht vergütet!

Erfolgreiches Team

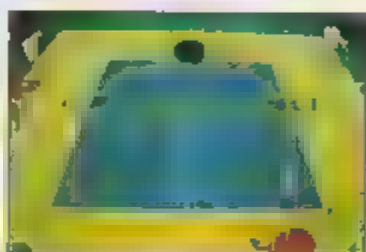
Eines der besten Spiele dieses Jahres, "Aone in the Dark" verdient es, daß man auch einmal die Leute hinter diesem Projekt vorstellt. Von links nach rechts: Yoelle Barroz, Franck De Giralami, Frederick Reynol, Hubert Chardot, Didier Chanfray, Jean Marc Torroela und Philippe Vachey. Von ihnen wird man sicherlich noch hören.

Wie die einzelnen Kameraeinstellungen geplant wurden und wie das in der Planung festgehalten wurde, zeigt die folgende Skizze. Man kann sich ungefähr vorstellen, wie viel Arbeit in so einem Programm steckt.



Tischtennis mit dem PC

Von Loricel kommt ein erster Versuch, Tischtennis auch als Computerspiel populär zu machen. Die ersten Bilder sehen schon ganz viel versprechend aus, doch bleibt abzuwarten, wie gut spielbar das Ganze sein wird.



Citizen Portable Drucker

Der kleinsten portablen Drucker der Welt präsentiert der Druckerspezialist Citizen. Knapp 33 cm lang und 12 cm tief paßt er nahezu in jeden Aktenkoffer und bietet eine überraschend gute Druckqualität. Der endgültige Preis für den deutschen Markt stand bis Redaktionsschluß noch nicht fest.

WICHTIG-WICHTIG-WICHTIG

Diese Anzeige ausschneiden,
einstecken, weiterzeigen!

JETZT NEU IN ESSEN!

GAMESTORIE

Computer & Videospiele
Ritterschneider Straße 181 4300 Essen

MEGA DRIVE
GAME BOY

ATARI ST
SUPER NINTENDO

IBM PC
AMIGA

Besuchen Sie jetzt unser neues Ladenlokal oder rufen Sie uns an

Tel.: 0201/77 72 25





stärken des ICP-Verlags noch zugute, daß dies ihre erste Messeorgan sah war kann man mit dem Ergebnis recht zufrieden sein. Doch der von allen erhoffte Besuchersturm, war eher ein laues Windchen. Es kursieren zwar einige mehr oder weniger offizielle Zahlen, die aber von hier aus nicht bestätigt werden können.

Wenig Neues

In Punkto Neuheiten hielt man sich auf der WOX noch stark zurück. Die neuen Megaseiler

werden wohl allesamt noch bis zur CES in Las Vegas zurück gehalten. So konnte einem lediglich Ascan mit dem Patzieler-Nachfolger "Elizabeth I" für den sich übrigens Ralf Glau verantwortlich zeigt, den Mund wässrig machen. Am Rushware/Softgold Stand konnte man sich neben Dudelsack-Klangen von den Fertigkeiten des "Comanche" überzeugen. Bei Selling Points/Alliance konnten die "Creepers", "Car and Driver" und "Legend of Valour" einer eingehenden Untersuchung unterzogen werden. Für entsprechende

Abwechslung vom Computer wohn sorgten die Bar Fly-Anlage von Alliance, unser schicker Ferrari-Simulator oder der Venturer mit seinen faszinierenden dreidimensionalen Sinnestäuschungen. Commodore präsentierte sich, nach außen hin, in glänzender Verfassung und hatte mit dem Amiga 200 und dem Amiga 4000 zwei wahre Highlights dieser Messe auf seinen Ständen. Und diese, vor allem der A 1200, wurden ebenso bestaunt, wie auch gekauft. Eine Regelung, die durchaus nach-

ahmenswert ist, aber zur Folge hätte, daß Prototypen in einem solchen Messekonzept, wo alles Ausgestellte auch käuflich sein sollte, keinen Platz hätten. Doch damit wurde wiederum ein ganz wesentlicher Bestandteil einer Messe verloren gehen. Die richtige Mischung aus Unterhaltung, also reiner Unterhaltung, Verkaufsausstellung und Premieren machen den Erfolg der Zukunft aus. Alles andere kann man auch in den entsprechenden Abteilungen der Kaufhäuser finden und die verlangen keinen Eintritt.

Thorsten Szameitat ■



Lucas Arts

...and action!

Lucas Arts zählt trotz mittlerweile zahlreicher Konkurrenz zu den schillerndsten Namen in der Softwarebranche. Absolute Top Acts wie Monkey Island II und Indiana Jones IV beherrschen die Charts schon monatelang und in den verschiedensten Leser-Charts lesen sich die Auflistungen wie eine Best Of Lucas-Auswahl. Nun kündigt sich neues Material aus der Skywalker-Ranch an, das wir schon jetzt einer genauer Betrachtung unterziehen wollen. Als besonderer Bonbon können wir Ihnen ein ausführliches Interview mit Lucas Arts-Chef Kelly Flock bieten.

■ Von Hans Ippisch

Maniac Mansion 2 - Day of the Tentacle

Nediglich langgedienten Spielhasen unter Ihnen werden die alten Klassiker bekannt sein. In unserem Lucas Games-Special ab Seite 80 können Sie sich über die Vorgänger zu Day of the Tentacle informieren. Fünf Jahre nachdem Maniac Mansion ein neues Spielgenre einführte, kündigt sich nun langsam der offizielle Nachfolger an.

In Maniac Mansion 2 kommt endlich der große Tag der Tentakel. Im ersten Teil hatte sich das Tentakel vergeblich für eine große Karriere als Popstar abgemüht. Mehr als ein bescheidener Plattenvertrag ist jedoch nicht daraus geworden. Nun soll die ganze Welt in ein Tentakel-Imperium verwandelt werden.

Die Designer von Day Of The Tentacle, Dave Grossmann und Tim Delacruz, wollen mit diesem Spiel wieder in neue Comedy-Bereiche vorstoßen. Zuvor waren die beiden intensiv mit den Arbeiten an den Monkey Island-Spielen beschäftigt. Um nicht ewig auf Piraten-Ambiente und Bambus-Stübe festgelegt zu sein, nahmen sie die Hauptfiguren aus Maniac Mansion und bastelten darum ein neues Spiel, das nahtlos an den ersten Teil anschließt, jedoch noch einige Kategorien verrückter und grafisch wesentlich eindrucksvoller ist.



Dr. Fred, ein ziemlich irrer Wissenschaftler, erlangte zwar am Ende des ersten Teils wieder seine psychische Gesundheit, doch nun muß sich die Menschheit mit wesentlich schlimmeren Problemen herumdrehen. Er verschwand wieder in seinem Labor und brütete eine neue Generation von Tentakeln aus. Diese wollten nun die Macht über die Menschheit erlangen, indem sie die ganze Energie für sich in Anspruch nehmen. Im ersten Teil durften wir zur Rettung noch aus einer Schar von sieben Jugendlichen drei Vertreter auswählen, die wir zu Rettung ins Abenteuer schickten. Nun sind es nur drei Böiger, die jedoch prachtvoll die aktuelle Teenager-Szene in den Städten präsentieren. Bernard kennen wir schon aus Teil 1. Alles was mit Computer zu tun hat, ist in seiner Großhirnrinde abgelegt. Larvorn studiert im 20. Semester Medizin und tut nichts lieber, als seine Pathologie-Fähigkeiten auszubauen. Den Abschluß unseres Clubs der einsamen Herzen, bildet Hoogie, ein überzeugter Anhänger von Nirwana und Pearl Jam und Roodie. Alte Bekannte stellen die Mitglieder der Edison Familie dar. Die ersten Screenshots machen schon einen großartigen Eindruck. Die Charaktere sind wesentlich größer und somit deutlich detaillierter. Zwischen den drei Hauptdarstellern muß man während des Spiel übrigens ständig hin- und herschalten. Das Gameplay gestaltet sich somit im Vergleich zu Monkey Island II wesentlich abwechslungsreicher. Das SCUMM-System wurde für Day Of The Tentacle deutlich überarbeitet. Ausführliche Spracheffekte und Full-Screen-Animationen runden das Spiel ab. Wir werden Sie natürlich auf dem Laufenden halten. Angekündigt ist das Spiel übrigens für Juli 1993.

X-WING

Seit gut einem Jahr versetzen zwei Namen die Spielebranche bei ihrer Erwähnung in aufgeregtes Geflüster und atemloses Staunen. Zum einen ist das Strike Commander von Origin, das sich erst etwa ab Februar in die Luft erheben soll. Zum anderen ist es X-Wing von Lucas Arts, das PC-User nun endgültig im Januar in die Rolle von Luke Skywalker versetzen soll.

Wie Sie vielleicht schon bemerkt haben, handelt es sich bei X-Wing, das übrigens Eggs-Wing ausgesprochen wird, um die Flugsimulation des X-Wing-Fighters aus der grandiosen Star Wars Trilogie. Zunächst darf man als Raumjäger-Frischling im Trainingslager erste Erfahrungen im Umgang mit den verschiedenen Raumschiff-Typen, die man aus Star Wars kennt, sammeln. Bevor man sich an den actiongeladenen Missionen beteiligen darf, sollte man ein paar Probe-Flugstunden absolvieren, die hindernisreiche Flugstrecken und Kampfgebiete beinhalten. Drei verschiedene Kampagnen stehen anschließend mit jeweils knapp 15 Mis-



sionen bereit. Die Grafik ist ähnlich wie in Wing Commander aufgebaut und präsentiert sich als Mischung aus Polygontechnik und Bitmap-Grafik. Erste Probeflüge hinterlassen einen grandiosen Eindruck. Insbesondere die spektakulären Filmsequenzen dürften Origin einen kalten Schauer über den Rücken jagen. Durch das neue Grafiksystem LANDRU, wird sogar der Zwei-



szenensequenzen aus Wing Commander der Rang streift gemacht. Wir wollen nur hoffen, daß sich X-Wing nicht ähnlichen Verzögerungstaktiken wie Strike Commander unterwerfen muß und alle PC-Besitzer tatsächlich im Frühling zu ihren ersten Sternmissionen abheben können. Daß man sich für dieses Abenteuer ausreichend Festplattenplatz und einen schnellen Rechner (ab 386er) reservieren muß, dürfte wohl klar sein. Soundblaster-Besitzer dürften sich sogar über digitalisierte Stimmen aus dem Film freuen. Da läßt sich nur sagen: Möge die Macht bei der Fertigstellung dieses Spektakels mit ihnen sein.

Ob X-Wing dem legendären Ruf der Film-Saga gerecht wird? Die Künste der Kalifornier lassen auf jeden Fall hoffen.



Interview mit Kelly Flock

Kein geringerer als der General Manager von Lucas Arts stellte sich unseren Fragen. Was Kelly Flock (KF) zur Konkurrenz von Westwood, über den Einfluß von George Lucas und Klassiker wie Koronis Rift zu sagen hat, haben wir für Sie herausgefunden.

PG: Lucas Arts hat mittlerweile auf dem Movie Games-Sektor zahlreiche Konkurrenz bekommen. Allen voran besonders Westwood, die mit Kyrodia ein sehr gutes Spiel veröffentlicht haben, das vom Gamedesign her sehr ähnlich zu Monkey Island und Indiana Jones ist. Befürchten Sie, daß irgendwann ein Softwarehaus bessere Movie Games produziert als Sie?

KF: Wir haben keine Angst davor, daß jemand anfängt, bessere filmähnliche Adventures als wir zu entwickeln. Solide filmähnliche Titel dienen der Stärkung und Ausweitung dieser Kategorie von Spielen. Wir sehen das als möglichen Vorteil für uns. Jegliches Wachstum in dieser Kategorie von Spiel wird Marktführern wie Lucas Arts Vorteile bringen. Nachahmung ist die aufrichtigste Form von Schmeichelei.

PG: Der perfekte Stil und die hohe Qualität von Secret Of Monkey Island und Indiana Jones IV werden mittlerweile schon selbstverständlich und gewöhnlich. Werden Sie weiterhin ein Movie Game dieser Machart nach dem anderen produzieren, oder werden Sie nach Maniac Mansion II eine Pause in diesem Genre einlegen?

HAL BARWOOD, DER PROJEKT-LEITER VON INDY IV, IST URSPRÜNGLICH DREHBUCHAUTOR

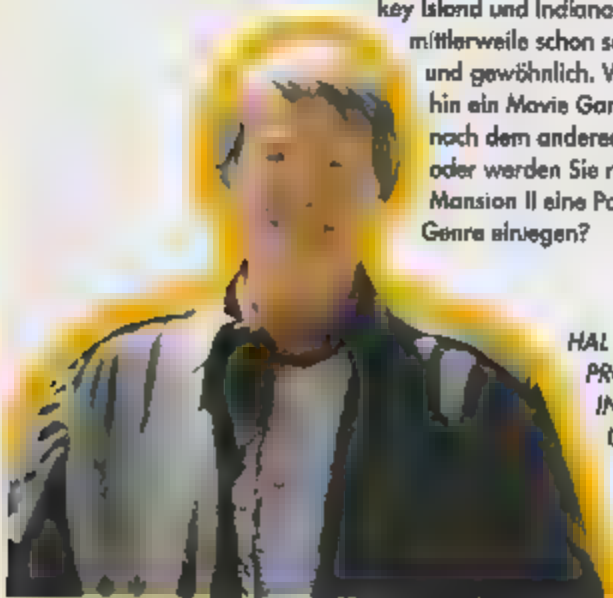
KF: Wir glauben nicht, daß die Grafik-Adventures, die wir entwickeln, "gewöhnlich" werden. Mit jedem Spiel verbessern wir deutlich die Technik. Die letzten Spiele haben verschiedene Perspektiven, Lichteffekte und interaktive Musikuntermalung eingeführt, nur um ein paar Verbesserungen zu nennen. Unser nächstes Spiel, Day of the Tentacle, wird deutlich größere und wesentlich ausdrucksvollere Charaktere, ein erweitertes Interface (Spielsteuerung (Anm. d. Red)), komplexe Full-Screen-Animationen und ausgiebigen Gebrauch von Soundeffekten und Sprache bieten. Derzeit arbeiten wir an Spielen, die Spezialeffekte enthalten werden, wie sie bisher Filmen vorbehalten waren. Zusätzlich zu unserem großen Reservoir an technischer Begabung sind wir große Geschichten-Erzähler. Solange es eine tolle Geschichte zu erzählen gibt, damit meine ich, sie in diesem Medium zu erzählen, wird Lucas Arts interaktive Adventures entwickeln.

PG: Werden Sie Ihr SCUMM-System zu neuen Ufern führen oder werden Sie ein komplett neues Movie Games-System entwickeln?

KF: Egal, was für Methoden notwendig sind, um an der Spitze unserer Industrie zu bleiben, wir werden sie anwenden.

PG: Wieso hat es solange gedauert, einen Nachfolger zu Maniac Mansion zu produzieren, das die Spielewelt schon vor über fünf Jahren überraschte?

KF: Das ursprüngliche Maniac Mansion wurde 1987 eingeführt. Nicht lange danach wendeten wir unsere Aufmerksamkeit Indiana Jones and the Last Crusade zu, das 1989 veröffentlicht wurde, damit das Spiel zur gleichen Zeit wie der Film veröffentlicht werden konnte. Tatsächlich wurde The Secret of Monkey Island verzögert, um Indy 3 rechtzeitig fertigstellen zu können. Als Indy 3 endlich fertig war, setzten wir die Prioritäten auf die Fertigstellung von Monkey Island und anschließend Monkey Island 2 - Le Chucks Revenge. Die Designer von Day Of The Tentacle, Dave Grossman und Tim Delacruz, waren behilflich bei den Monkey Island Designs und entwarfen die Scripts zu beiden Spielen. Als es Zeit wurde, ein neues Adventure zu entwickeln, wollte das De-



signer-Paar ein Comedy-Spiel entwickeln, in das sie eine größere Auswahl an Objekten und Szenarien einbinden konnten - und nicht auf Piraten, Bananen und Bambus beschränkt sein. Maniac Mansion schien die perfekte Inspiration für ein neues Comedy-Spiel zu sein, und daher der Nachfolger. Außerdem, um ehrlich zu sein, Day Of The Tentacle wird sehr von Maniac Mansion abweichen. Die Spiele enthalten ein paar gleiche Charaktere, die Tentakel, die Edison-Familie und Bernard, jedoch neben diesen Ähnlichkeiten, sollten Sie Ausschau nach ein paar echten Überraschungen halten.

PG: Viele Softwarehäuser benutzen bereits digitalisierte Bilder von Fotos. Ist das der richtige Weg? Ich bevorzuge es, gezeichnete Grafiken zu sehen, wo es die verrücktesten Ideen, die ein Grafiker haben kann, zu bewundern gibt. Wie ist Ihre Meinung dazu?

KF: Wir sind nicht unbedingt der Auffassung, daß etwas um so besser ist, je realistischer es aussieht. Stattdessen vertreten wir die Meinung, daß die visuelle Gestaltung eines Spiels die spezielle Spiel-Thematik unterstützen muß. In manchen Fällen sind digitalisierte Fotos oder Full-motion-Videos genau richtig. Andererseits kann eine irrsinnig komische, cartoonartige Gestaltung das Ticket zum perfekten Spielespaß bedeuten.

PG: Sollten die Spiele jemanden in eine neue Welt entführen, die es nie geben wird, oder in eine Welt, die möglichst nahe an der Realität liegt?

KF: Das hängt wieder von der Thematik des Spiel ab. Einer der wunderbaren Aspekte dieses Unterhaltungsmediums ist, wie auch immer, die Möglichkeit, imaginäre Plätze zu kreieren.

PG: Viele Leute würden gerne wissen, welche Stufen ein Lucas Arts-Spiel von der ursprünglichen Idee bis zu einem fertig verpackten Spiel durchschreitet. Können Sie uns einen kurzen Abriss geben?

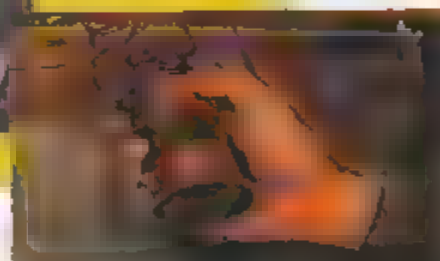
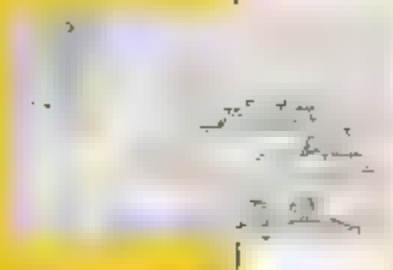
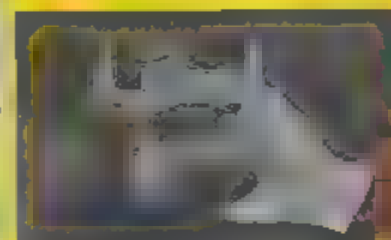
KF: Der Entwicklungsprozeß beginnt mit einer Idee zur Story. Ein Projekt-Leiter gestaltet die Idee dann in einem Design-Dokument aus. Anschließend wird ein Team aufgestellt, das aus einem Projektleiter, Künstlern, Programmierern und Sound-Designern zusammengesetzt ist. Die Künstler gestalten das Story-Board, das Charaktere und Szenarien enthält. Einmal verbessert, werden dann Hintergrundgrafiken und Animationen entwickelt und Schriftsteller arbeiten an den Dialogen. Die Programmierer setzen die verschiedenen Teile des Spiels zusammen. Einmal in der Beta-Phase, wird das Spiel dann von unserem rigorosen Testteam auf kleinste Details geprüft. Erst wenn die Tester das Spiel als fertig abzeichnen, wird das Spiel produziert und an die Läden ausgeliefert.

PG: Firmengründer George Lucas gilt als eine der schillerndsten Gestalten in Hollywood. Mit seiner Star Wars-Trilogie hat er sich einen legendären Ruf erschaffen. Hat er auch irgendeinen Einfluß auf die Spiele?

KF: George Lucas hat auf zwei Wegen Einfluß auf unsere Spiele. Zunächst steht seine Arbeit für die Kombination von wunderbarer Story-Erzählung und State Of The Art Technik. Wir halten an

Indiana Jones IV- Inside

Einen kleinen Einblick in die Entwicklung des letztjährigen Spieleknüllers erhalten Sie anhand dieser Screenshots. Von verschiedenen Zeichnern und Grafikern werden zunächst Schwarzweiß-Skizzen angefertigt, die anschließend gescannt werden. Erst auf dem Screen werden diese coloriert und in die endgültige Fassung gebracht. Für diese Grafiken waren übrigens James Alexander Dolan, Mike Eber und Avril Harrison verantwortlich.



dieser Philosophie fest. Zum anderen haben wir die Star Wars und Indiana Jones-Trilogie, von denen wir profitieren können. Den meisten unserer erfolgreichsten Spiele haben diese Filme als Inspiration gedient.

PG: Die Special-FX Section von Lucasfilm, Industrial Light & Magic, gilt als Marktführer. Ihnen haben wir neben den Star Wars-Spezial-Effekten auch die perfekten Special Effects in Terminator II zu verdanken. Nutzen Sie das Know How der Schwesterfirma?

KF: Wir teilen uns einige Künstler mit Industrial Light & Magic. Außerdem haben wir damit begonnen, einige der Spezial-Effekte einzusetzen, denen sie den Weg gebahnt haben. Manchmal können wir sogar die Effekte kreieren, indem wir die intern entwickelte Technik nutzen, die speziell für unsere Game-Systeme geschaffen wurde.

PG: Zu Beginn sorgten Sie vor allem durch Arcade-Spiele wie Ballblazer, Rescue On Fractalus oder Koronis Rift für Aufsehen. Koronis Rift ist übrigens mein Alltime-Klassiker und außerdem das erste Spiel, das ich mir gekauft habe. Können wir noch weitere Spiele in diesem Stil erwarten?

KF: Wir glauben, daß dieser Typ des Arcade-Spiels nun allgemein besser für Videokonsolen geeignet ist, und wir haben derzeit keine Pläne in der Schublade PC-Spiele mit dieser Veranlagung zu entwickeln. Unsere Aufmerksamkeit richtet sich auf PCs hauptsächlich auf Grafik-Adventures und Simulatoren.

PG: Mr. Flock, vielen Dank für das ausführliche Interview.

Formida

Mit "Formula One Grand Prix" erweitert Microprose sein Kontingent an hochkarätigen Simulationen um ein weiteres Meisterwerk.

Nach dem flotten Installationsvorgang wird zumindest der Besitzer einer kleineren Festplatte über den Umstand begeistert sein, daß sich "Formula One Grand Prix" mit erstaunlichen sieben MByte zufrieden gibt. Übertriebene Löschkaktionen müssen also nicht veranstaltet werden, um in den Genuß dieses Spiels zu kommen.

Ein Handbuch, das diesen Namen auch verdient.

Das vorbildliche Handbuch beruht vor allem durch seine genauen Erklärungen und zahlreichen Hintergrundinformationen. Besonders das Nachwort bietet jedem interessierten Rennsportfan reichlich Lesestoff. Auf über 20 Seiten wird dem Leser der Rennzirkus mit all seinen Bestimmungen, Fachausdrücken und Daten nähergebracht. Hätten Sie zum Beispiel gewußt, daß die Mo-



toren der Boliden in extremen Situationen über 2000°C aus halten müssen?

Jede Funktion wird dem Leser anhand übersichtlicher Skizzen oder typischer Beispiele erklärt, so daß man niemals im Dunkeln tappen muß. Die Beschreibung der einzelnen Kurven ist ein besonderer Leckerbissen, denn sie fungiert als astreiner Copilot. Hier wird jeder Kurve die entsprechende Höchstgeschwindigkeit zugeordnet, die man möglichst

nicht überschreiten sollte, wenn man eine unnötige Kollision mit der Seitenbegrenzung vermeiden möchte. Wer sein fahrerisches Können weiter verbessern möchte, der sollte sich die abschließenden Prohtips zu Gemute führen.

Von der Theorie zur Praxis.

Das eigentliche Rennen gliedert sich in vier mehr oder weniger unabhängige Teilberer-

che. Im "freien Training" kann man sich sowohl mit seinem Wagen als auch mit den örtlichen Begebenheiten vertraut machen. Gefährliche Kurven müssen im Gedächtnis abgelegt werden, um nicht in ausweglose Situationen hinein zu rutschen. Beim Boxenstopp kann dem kleinen Geschäft außerdem der letzte Schliff verliehen werden, indem man Veränderungen an der Karosserie und dem Getriebe vornimmt. Das anschließende

bel



Mit bewundernswürdiger Perfektion hat Englands Edelschmied hier das Geschehen des Formel Eins-Zirkus eingefangen.



Qualifikationsrennen erfordert höchste Konzentration, denn mit Hilfe der besten Rundenzeit wird die jeweilige Startposition ermittelt. Da jeder Fahrer am liebsten von der "Pole Position" ins Rennen gehen möchte, schießen die Piloten wie der geölte Blitz über die Fahrbahn. Aus diesem Grund sollte man auch die beiden Außenspiegel im Auge behalten, denn ein Auffahrunfall durch einen todesmutigen Höllenfahrer kann wertvolle Sekunden kosten.

Sollte es auf der Strecke zu einer größeren Karambolage kommen, so besteht nur selten die Gefahr, in diese auch verheerend hineinzurutschen, denn die zahlreichen Helfer schwenken ad hoc die gelbe Flagge. Diese Flagge signalisiert, daß man sich bremsbereit halten sollte, denn fahruntüchtige Unfallfahrzeuge müssen aus dem Weg geräumt werden. Ein weiterer Beweis für die erstaunliche Realitätsnähe ist das völlig unabhängige Handeln der ein

zelenen Piloten. Holt man sich während eines Reifenwechsels in der Boxengasse auf, so kann man beiläufig beobachten, wie auch andere Fahrer an ihren Rennwagen herummontieren lassen oder blitzschnell auf der Einfahrtsspur beschleunigen.

Im Hauptrennen geht es dann wirklich heiß her. Je nach gewählter Schwierigkeitsstufe gehen die gegnerischen Piloten nicht mit gehässigen Tricks und üben einen permanenten Psychoterror auf den streßgeplagten Neuling aus. Ein Blick in den Rückspiegel genügt, um den geringen Abstand festzustellen, mit dem der Hintermann am eigenen Heck hängt. Ein Fahrfehler und die Kollision ist perfekt. Mächtige man allerdings im Rennzirkus erfolg-

reich sein, so muß man sich genau dieses rücksichtslose Fahrverhalten antrainieren. Aus braver Mitstreiter hat man nicht den Hauch einer Chance. Nach einem Lauf können verschiedene Tabellen und Statistiken abgerufen werden. Von Rundenbestzeiten, über eine komplette Saisontabelle bis hin zu den wichtigen Herstellerpunkten ist wirklich alles vertreten. Ist man mit seinen Leistungen zufrieden, so kann das erzielte Ergebnis abgespeichert werden.

35 Spieler an einem Rechner? Kein Problem!

Der Multiplayer-Modus ist ebenfalls eine hervorragende Idee. Zwar ist ein gepflegtes

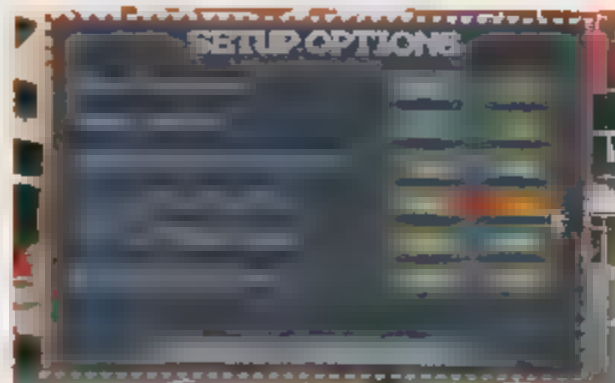
Modemspiel nicht möglich, dafür können aber an einem Rechner bis zu 35 Konten angetreten.

Jetzt wird hinter einander gefahren und um fahrrische Verzerren zu vermeiden verleiht "Formula One Grand Prix" den Computergegner jedes Mal die gleichen Eigenschaften. Außerdem wird der letzte humorvolle Pilot exakt simuliert alle Fahrfehler und die genaue Endzeit eingeschlossen. Diese Option sollte man allerdings nicht überstrapazieren, denn nehmen zu viele Spieler an einem Rennen teil, kann es durchaus passieren, daß sich Langeweile breitmacht und die üblichen Ermüdungserscheinungen auftreten. In puncto Grafik

Statistiken

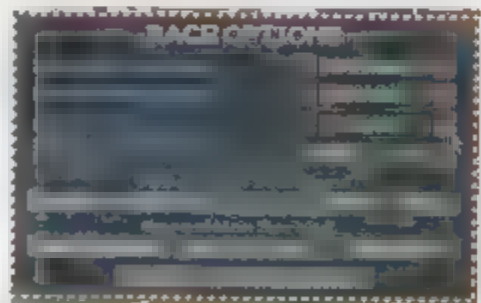
Nach einem Lauf stellt man sich als statistisch veranlagter Rennfahrer möglicherweise einige Fragen: die zur Beurteilung des eigenen Könnens wichtig sind. Wer ist die beste Runde gefahren? Mit wieviel Sekunden lag ich hinter dem Sieger? Wie viele Weltmeisterschaftspunkte habe ich gewinnen können? Und wie sieht es über-

haupt mit der Herstellertabelle aus? Um diese Neugierde zu stillen, kann man sich nach Ablauf des Rennens die zahlreichen Statistiken und Tabellen vor Augen führen lassen, in denen genau ersichtlich ist, wie schlecht oder wie gut man sich auf einem Kurs geschlagen hat. Wenn man einen neuen Rundenrekord aufgestellt hat, so wird dieser sofort abgespeichert und man darf sich mit den Top-Piloten Senna oder Mansell auf eine Stufe stellen.

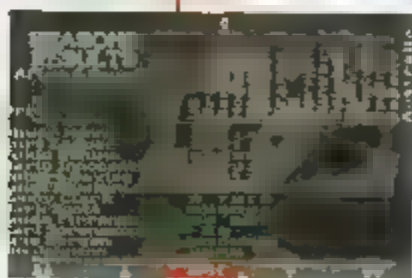
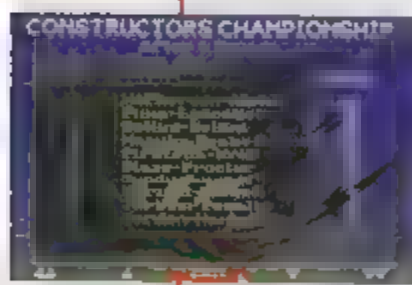


Optionen

"Formula One Grand Prix" verfügt über eine Vielfalt an Optionen. Dabei beschränken sich die Einstellungen aber nicht nur auf die gewöhnlichen Grafikkonfigurationen, sondern haben wesentlich mehr zu bieten. So können beispielsweise nützliche Hilfestellungen aktiviert werden. Gerade für den Anfänger empfiehlt es sich ein Automatikgetriebe, Steuerungsunterstützung und computergesteuertes Abbremsen zu wählen, denn auf diese Weise wird auf kommende Frustration sofort im Kern ersicht. Endbilden der Idealine und ein unzerstörbares



Fahrzeug vervollständigen die Palette. Ein weiteres Menü befaßt sich mit der verwendeten Zeiteinteilung. Kaum ein Spieler möchte wohl die volle Distanz von 80 Runden um einen Kurs drehen, denn schließlich handelt es sich hier lediglich um eine Simulation und nicht um die knallharte Realität. Aus diesem Grund läßt sich die Renndauer prozentual herunter schrauben. Wer mit dem Eingabemedium oder seiner Konfiguration nicht ganz einverstanden ist, kann diese ebenfalls seinen Bedürfnissen anpassen. Ob nun Tastatur, Maus oder Joystick dem Spieler werden, in dieser Beziehung keine Grenzen gesteckt. Schließlich können noch die Namen der Fahrer und der Teams verändert werden, denn "Formula One Grand Prix" hat die besten Größen des Rennzirkus nicht von Beginn an in sich. Das beigefugte Informationsblatt kann da bestimmt weiterhelfen.



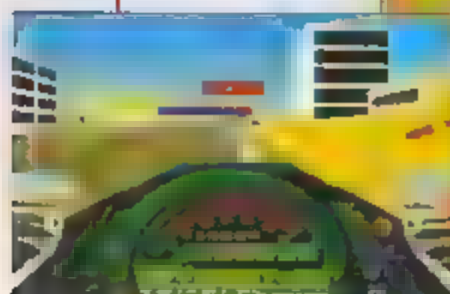
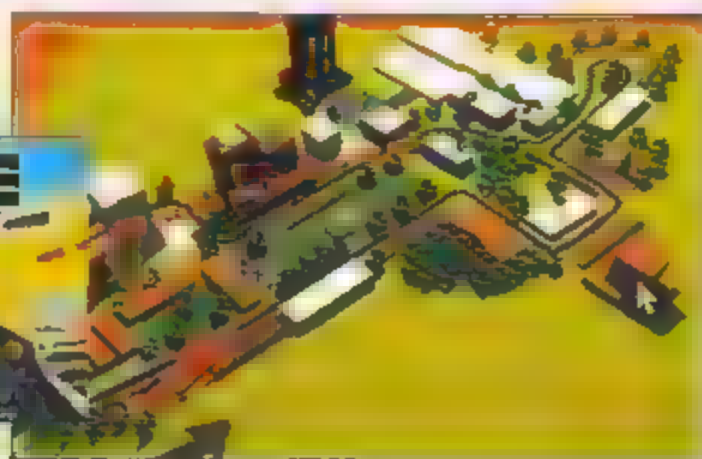
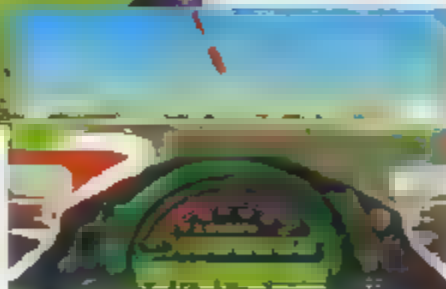
Kurse

Die 22 Rennstrecken bestehen vor allem durch ihre originalgetreue Darstellung. Die fast schon legendäre Tunneldurchfahrt in Monte Carlo ist ebenso mit von der Partie wie die scharten U-Kurven in Magny Cours und die beeindruckenden Wolkenkratzer in Phoenix. Auf absolute Spitzengeschwindigkeit läßt sich das flotte Vehikel am besten auf dem Mexico City-Kurs beschleunigen, da hier die längste Zieglerade zur Verfügung steht. Die Karten stellen aber nicht nur einen grafischen Leckerbissen dar, der die Gemüter erfreuen soll, sondern vielmehr wichtige Hilfsmittel. Der Tagesablauf eines Formel-1-Piloten besteht nämlich nicht nur darin, die Motoren bis an ihre Leistungsgrenzen zu strapazieren,



nen, auch das Studium der einzelnen Kurse darf nicht vernachlässigt werden. An welchem Punkt kann ich ein Überholmanöver starten? Unübersichtliche Kurven eignen sich bestimmt nicht so gut, wie eine lange Gerade auf

der außerdem ein günstiges Windschattenfahren möglich ist. Besonderes Augenmerk muß ebenfalls auf gefährliche Schikanen gelegt werden, denn hier ist meist starkes Abbremsen und ein gutes Schalten bitter notwendig.



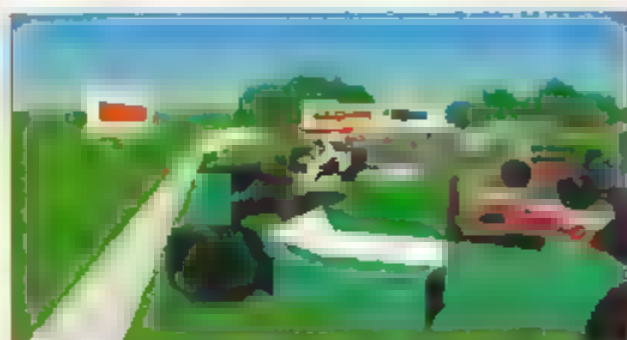
übertrifft das neueste Werk aus dem Hause Microprose die bisherigen Referenzprogramme dieses Genres um mehrere Reifenbreiten. Kleine Feinheiten wie fahnerschwingende Hampeimänner oder die detailgetreue Darstellung der Boxengasse, hat man bislang nur setzen zu Gesicht bekommen. Darüberhinaus darf man das phantastische Intro nicht vergessen, daß perfekt animiert ist und mit tollen Sequenzen aufwarten kann. Ähnliche Szenen können auch während des Spiels beobachtet werden. Zum Beispiel rößt der Sieger nach einem Rennen kraftig die Sektorkorken knallen und verspritzt reichlich klischeehaft das schäumende Naß. Lediglich auf die hübschen Mädels, die den errungenen Lorbeerkranz überreichen, wurde verzichtet. Die unterschiedlichen Hintergründe können ebenfalls überzeugen, sind sie doch sowohl an Quantität als auch an Qualität kaum zu überbieten. Dies sind jedoch alles nur nebensächliche Faktoren, die lediglich den positiven Gesamteindruck bestätigen. Das Wesentliche ist wohl immer noch die Darstellung des Rennens. Hier kann "Formula One Grand Prix" noch einige Stundenkilometer drauflegen, denn die Geschwindigkeit der Grafik ist im wahrsten Sinne des Wortes atemberaubend. Schnell die Tachonadel erst einmal auf die astronomische Zahl von Tempo 300, so entwickelt sich im gebannten Spieler wirklich das Gefühl, mit diesem Affenzahn über die lange Gerade zu sausen. Sogar beim Start bleibt das Scrollen fließend, obwohl ein gutes Dutzend Fahrer versucht, sich gegenseitig den Schneid abzukaufen. Dabei muß man auf riesige Hochhäuser, Tunnel durchfahren und die langgezogenen Tribünen nicht verzichten. Alles inklusive und ohne einen großartigen Geschwindigkeitsverlust, denn die Detailtiefe kann der jeweiligen Rechenleistung genau angepaßt werden. Besitzer eines 286ers dürfen sich also freuen. Soundtechnisch gibt sich "For

Kamera

Mit Hilfe des integrierten Kamerasystems läßt sich jeder Unfall genau rekonstruieren und man kann die Schuldfrage einwandfrei klären. Zwar hat das keine Auswirkungen auf das Rennen, aber man kann zumindest sein Gewissen beruhigen, nicht die Schuld an einer Massenkarambolage zu tragen. Das Geschehen kann dabei aus mehreren Perspektiven beobachtet werden, denn jeder Pilot hat eine flexible Kamera an Bord. So kann eine heikle Situation beispielsweise aus der Sicht des Hinterrahmens betrachtet und mögliche Fahrfehler auf diese Weise erkannt werden. Selbsterkenntnis ist der erste Weg zur Besserung! Die Zeitlupe läuft wie ein kleiner Film ab, so daß man sich gemütlich zurücklehnen und dem hektischen Treiben zusehen kann. Das hört sich jetzt vielleicht nicht besonders toll an, trotzdem nimmt man diese Funktion immer wieder gerne in Anspruch.



Nicht nur die Fahrt in einem der P5-Boliden ist rasant, auch die Kameraperspektiven und -schwenks verdeutlichen die Schnelligkeit.



mula One Grand Prix" ebenfalls beeindruckend. Den geschickten Programmieren ist es tatsächlich gelungen, den hochtourigen Klang der leistungsstarken Motoren ori-

ginalgetreu wiederzugeben. Auf diese Weise läßt sich mit etwas Übung sehr leicht her anhören, in welchem Gang man sich gerade befindet und ein zeitraubender Blick auf die

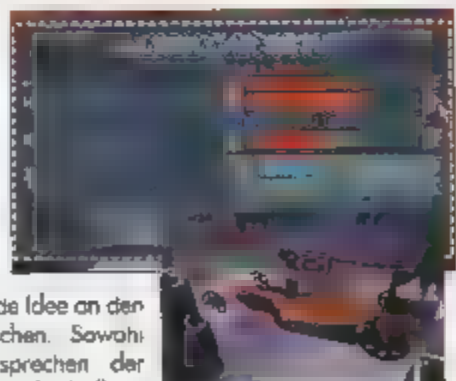
Anzeigen wird damit überflüssig. Selbst das Quietschen der Reifen, wenn man in eine steile Kurve hineinfährt, wurde nicht vergessen. Musikalisch beschränkte man sich auf die schöne Titelmusik, die aber durchaus überzeugen kann und auch kompositorisch sauber entwickelt worden ist. Fazit: Geschwindigkeitsrausch am Bildschirm. Das ist vielleicht

der passende Ausdruck für diese beeindruckende Simulation des internationalen Rennens. Freunde dieser temperamentvollen Sportart sollten sich den Kauf nicht zweimal überlegen, sondern sofort zu schlagen. Ein besseres Programm wird es in absehbarer Zeit nicht geben.

Oliver Menne ■

Tuning

Fällt dem Fahrer während des Rennens plötzlich ein, wie er die Leistungsfähigkeit seines Vehikels noch steigern kann, so kann er diese zündende Idee an den Boxen verwirklichen. Sowohl das kurze Ansprechen der Bremsen, als auch die Stellung der Spoilerflügel, kann ganz nach dem persönlichen Geschmack verändert werden. Alle vom Perfektionismus geplagten Fahrer können sich sogar an eine andere, vielleicht bessere Getriebeübersetzung wagen, was aber reichlich Fingerspitzengefühl erfordert und meistens nicht den erhofften Erfolg nach sich zieht. Besonders wichtig ist die Wahl des Reifentyps. Auf strohtrockener Fahrbahn empfiehlt sich ein extrem weicher Reifen, der sich allerdings leichter abfährt und bestimmt kein ganzes Rennen durchsteht. Bei einem Regenschauer oder generell schlechten Witterungsverhältnissen müssen unbedingt profilstarke Reifen aufgezogen werden, sonst entwickelt sich das Rennen zu einer unangenehmen Rutschpartie und vorzeitiges Ausscheiden ist häufig die konsequente Folge.



SPECS & TECHS	
EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlasterC
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
286er	Joystick
HD 7 MB	Maus
Handbuch	Deutsch
Spiel	Deutsch
Kopierschutz	Interpret
PREIS lt. Hersteller	
ca. DM 130,-	
HERSTELLER	
Microprose	
MUSTER von Hersteller	

RANKING	
Simulation	
87	
Spieleranzahl	
1-35	
Motivation	
Monate	
Ausstattung	
Üppig	
Preis/Leistung	
gut	

Das Urteil der Redaktion...

...will niemals den Anspruch auf Absolutheit erheben und kann es auch nicht.

Wir wollen Sie auf einen Blick umfassend darüber informieren, ob ein Spiel für Sie interessant ist oder nicht. Erst das Lesen des gesamten Artikels kann Ihnen ein umfassendes Bild des Programms vermitteln. Um aber dennoch Übersicht in das immer größer werdende Angebot an PC-Spielen zu bringen, haben wir die Fülle der Einzelinformationen komprimiert. Daraus wurden zwei in der Aussage unterschiedliche Einheiten, die wir in eine ansprechende, wie leicht verständliche Form gebracht haben.

SPECS & TECH

Diese Einheit beinhaltet die Daten über Anforderungen, die das Spiel an Ihren PC stellt und wie es technisch ausgestattet ist. Darüberhinaus erhalten Sie zusätzliche Informationen über Hersteller, Preis, etc.

- 1 Welche Grafikkarten werden unterstützt?
- 2a Wird EMS-Speicher benötigt?
- 2b Welche CPU ist Voraussetzung?
- 2c Wieviel Festplattenspeicher wird benötigt?
- 3 Welche Soundkarte wird unterstützt?
- 4 Welche Eingabemedien werden benötigt?
- 5 In welcher Sprache ist das Handbuch verfasst?
- 6 Welche Sprache wird im Spiel verwendet?
- 7 Wie umständlich ist der Kopierschutz?
- 8 Wieviel soll das Spiel kosten?
- 9 Wem ist das Spiel zu verdanken?
- 10 Wer hat die Redaktion unterstützt?

Genre	Gewichtungsfaktor			
	Sound	Grafik	Gameplay	Orig.
Arcade Action	0,3	0,3	0,3	0,1
Jump n Run	0,3	0,3	0,3	0,1
Beat 'em up	0,3	0,3	0,3	0,1
Shoot 'em up	0,3	0,3	0,3	0,1
Adventure	0,2	0,3	0,4	0,1
Text Adventure	0,2	0,2	0,5	0,1
Denkspiel	0,1	0,2	0,6	0,1
Simulation	0,3	0,4	0,2	0,1
Rollenspiel	0,2	0,3	0,4	0,1
Strategie	0,1	0,3	0,5	0,1
Sportspiel	0,2	0,3	0,4	0,1
Wirtschaftsim.	0,1	0,3	0,5	0,1

SPECS & TECH

1	EGA	Ad Lib	3
	VGA	SoundMaster	
	SVGA	Roland	
2a	EMS	Tastatur	4
2b	386er	Joystick	
2c	1012MB	Maus	
	Handbuch	Deutsch	5
	Spiel	Englisch	6
	Kopierschutz	normal	7
	PREIS lt. Hersteller		
	ca. DM 120,-		8
	HERSTELLER	Microprose	9
	MUSTER von	Hersteller	10

RANKING

Hier können Sie auf einen Blick entscheiden, welchen Wert dieses Programm für Sie hat.

- 1 Spielgenre
- 2a Gesamtwertung
- 2b Darstellung der Bewertungsskala in 10%-Schritten (An ihr orientieren sich die Wertbalken der vier Einzelkriterien sowie die visualisierte Darstellung der Gesamtwertung)
- 3 Höhe der Soundwertung
- 4 Höhe der Grafikwertung
- 5 Höhe der Gameplaywertung (Spielbarkeit)
- 6 Höhe der Originalitätswertung (Welche neuen Ideen, Spielarten hat das Programm?)
- 7 Soweit Personen können sich das Vergnügen teilen.
- 8 So lange fesselt das Spiel an den Monitor
- 9 Wie aufwendig ist die Spieldaustattung?
- 10 Wieviel bekommt man für sein Geld?

RANKING



Die Bewertungseinheit stellt den Gesamteindruck des Spiels grafisch dar. Die Meinungen über die Gratwanderung zwischen Objektivität und Subjektivität in Spieltests gehen sicherlich auseinander. Wir haben jedoch einen Weg gefunden, die Bewertungen der Redaktion an objektiven Gesichtspunkten festzumachen. Ein Teil dessen ist die nachstehende Faktorenabstufung für die unterschiedlichen Spielgenres. Nach wie vor werden für die verschiedenen Bewertungskriterien Prozentwerte vergeben, die nun aber nicht gleichberechtigt einen Durchschnittswert ergeben. Verschiedene Genres stellen ja unterschiedliche Ansprüche an die Programmierung. So hat die grafische Gestaltung einer Simulation sicherlich einen höheren Stellenwert als die eines Denkspiels. Im PC Games-Bewertungssystem werden die vier Kriterien mit sog. Gewichtungsfaktoren multipliziert (siehe Tabelle).

Der PC Games AWARD

Diese Auszeichnung für besonders empfehlenswerte Spiele ist mit keinerlei Mindestgesamtwertung verknüpft. Vielmehr wird der PC Games AWARD solchen Spielen verliehen, die sich im derzeitigen Angebot besonders abheben. Sei es, aufgrund exzellenter Programmierung, lasziver optischer oder akustischer Mächtigkeit oder besonders bemerkenswerter Spielideen. Solche Programme sollten auf alle Fälle in jede Softwaresammlung.



Comanche

Operation White Lightning

Ein Feldzug gegen Drogenbosse oder Terroristen? Völlig egal - mit diesem Grafiksystem würde Nova Logic sogar einen simulierten Krieg gegen Walt Disneys lustige Zeichentrickfiguren gut verkaufen können. Für Spieler mit schmalem Geldbeutel hat die Hubschraubersimulation Comanche dafür einen schlimmen Nachteil: Ohne Edel-Hardware läuft gar nichts.

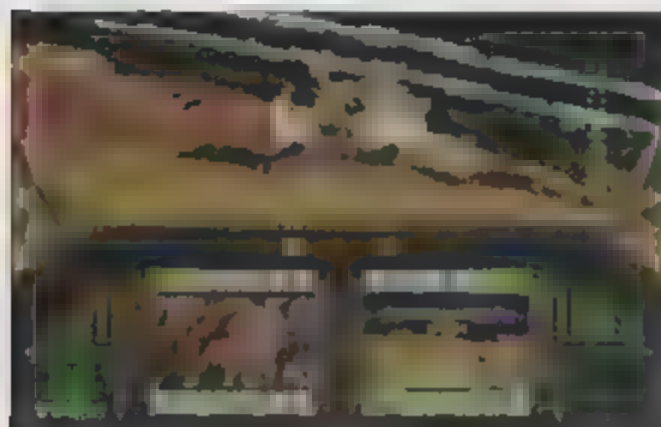


Seit wievielen Jahren wird Intels 80386er CPU mitzwischen verkauft? Waren es nicht vier oder sogar fünf Jahre? Fast genauso lang hat es gedauert, bis 1992 erstmals vereinzelt Spiele erschienen, die den mächtigen 32-Bit-Modus dieses Prozessors halbwegs ausnutzten, also kurz nachdem Intel schon seinen Prototypen für den Pentium S einen 64-Bit-Prozessor vorstellte. Der Schritt ins 32-Bit-Zeitalter war für alle Softwarefirmen egal, ob groß oder klein, kommerzielle Anwendungen oder Spiele produzierend, lange Zeit mit Risiken verbunden. Eine breite Front von 286er Besitzern hatte auf schwächere Konkurrenzprodukte ausweichen können, an-

statt den kostspieligen Aufstieg zum 386er oder 486er zu wagen. Allein dem raschen Preisverfall leistungsfähiger PCs ist es jetzt zu verdanken, daß sich die Hersteller mit dem beschäftigen, was wirklich in modernen Rechnern steckt: 32-Bit-Action. Bei den bisherigen 32-Bit-Neuerscheinungen war der Leistungsunterschied zu den AT-Programmen nicht gerade deutlich zu erkennen. Das Golf-Referenzprogramm Links 386 pro bot trotz Dreidimensionalität fast ausschließlich nur stehende Grafiken. Etwas bewegter zeigte sich das 32-Bit-Rollenspiel Ultima 7, dafür bot es aber nur zweidimensionales Scrolling aus einer Pseudo-3D-Schrägsicht. Bei Nova Logics Hubschrauber-Simu-

lation ist das anders. Comanche ist das erste PC-Spiel, das eine natürliche Landschaft aus Bergen, Flüssen, Wiesen und Schluchten wirklich realistisch und fließend darstellen kann, immer vor ausgesetzt, man hat die richtige Hardware. Actionspiel oder Flugsimulation? Comanche wird in den USA und in Deutschland in unterschiedlichen Versionen angeboten. Lassen Sie sich von den unterschiedlichen Titeln also nicht verwirren: "Maximum Overkill" und "Operation White Lightning" sind im Prinzip ein und dasselbe Programm. Beide Spiele bieten 20 verschiedene Missionen, die teilweise alleine und teilweise mit einem com-

putergesteuerten Wingman zu erledigen sind. Die ersten zehn Missionen verstehen sich dabei als Übung und Vorbereitung auf die Operation White Lightning. Die Missionsbeschreibungen sind nicht gerade ausführlich und meistens sogar überflüssig, denn das Motto von Comanche könnte auch "Starten und losballern" heißen. Außer dem eigenen Wingman ist eigentlich alles, was sich in der Voxel-Welt aus Hügeln und Schluchten bewegt, grundsätzlich feindlich. Ganz in diesem Sinne, auch die Steuerung des Helikopters gehalten. Die Tasten + und - werden für die Höhensteuerung des RAH-66 Comanche benötigt. Außerdem dient die Tastenrei-





ne 'V' bis 'N' noch für die Auswahl der jeweils gewünschten Waffe. Alles andere kann mit dem Joystick erledigt werden. Im Vergleich zu anderen Flugsimulationen wie etwa Falcon 3.0, bei dem fast die gesamte Tastatur peinlich realistisch und genau mit Funktionen belegt ist, wirken diese Steuerungsmöglichkeiten tatsächlich etwas mager.

Tatsache ist aber auch, daß Comanche dafür schon nach einer halben Stunde Spielzeit gut beherrscht werden kann. Ein detailliertes Mission Briefing mit eigenhändiger Waffenzusammenstellung und genauen Angaben der Zielkoordinaten gibt es nicht. In der englischen Version beschränken sich manche Anweisungen sogar auf Sprüche wie: "Flieg nordwärts, zerstöre alles was Du finden kannst und komm lebendig wieder heim" oder: "falls teilen wir uns die Sachen aus Deinem Spint."

Hellfire, Stinger & Co.

Der Spieler startet seine Mission nur wenige Flugminuten

vom feindlichen Hauptquartier bzw. Sammelplatz entfernt, manchmal befindet er sich auch schon mitten im Kampfgeschehen, beispielsweise in einem Krater, der ringsum von feindlichen Panzern, Raketenwerfern und "Werewolves" Helikoptern umgeben ist. Zur Zerstörung der Gegner hat der RAH-66 eine variable Anzahl von großkalibrigen Maschinengeschossen, lasergesteuerten "Hellfire" Raketen und selbst lenkenden "Stinger" Raketen geladen. Je nach Mission hat der Pilot auch Zugriff auf die Raketenladung seines Wingman oder auf die gewaltige Bewaffnung der nächstgelegenen Artilleriesstellung. Soll etwa ein Hubschrauberlandeplatz zerstört werden, genügt es, den Zielpunkt ausfindig zu machen und mit einer Lasermarkierung zu versehen. In Sekundenbruchteilen werden die Koordinaten dann über Satellit an die Artilleriesstellung übertragen. Zehn Sekunden später sind von den Hubschraubern auf dem Landeplatz nur noch Krümmel übrig. Ist das Missionsziel schließlich erfüllt, brä-



Operation White Lightning versus Maximum Overkill

Die näherkommenden Punkte auf deinem Radarschirm sind ohne Zweifel sowjetische "Werewolves". So gefällt es dir. In Erwartung der Flugmanöver, die jetzt auf euch zukommen werden, straffst du deine Sicherheitsgurt. Einer der anderen Piloten signalisiert dir: "Irgendwelche letzten Befehle, Sir?" Die Kälte in deiner Stimme überrascht dich, als du dir die unprovokierten Angriffe auf wehrlose Dörfer noch einmal vor Augen führst. Die Massaker an hunderten von unschuldigen Opfern: "Yeah, kaff keine zwei Steine aufeinander stehen!" "Sir?" wiederholt der andere Pilot vorsichtig. Aber deine Stimme ist kalt wie ein arktischer Wind. "Maximum Overkill, Junge. Laß es uns durchziehen!" Ganz schon starke Sprüche, nicht wahr? Solche Passagen im englischen Handbuch werden dem deutschen Vertriebspartner wohl sauer aufgestoßen sein, als er eine eigene deutsche Version von "Maximum Overkill" in Auftrag gab. Während in der Unversion der Pilot in verschiedenen "kleinen" Kriegen rund um den Globus kämpfen muß, steht die deutsche "Operation White Lightning" unter dem Motto "Keine Macht den Drogen". Zum Glück sind das geänderte Handbuch und die abgetilderten Missionsbeschreibungen, sowie die relativ schmucklose, deutsche Verpackung, im Vergleich zur prächtigen Faltschachtel von Maximum Overkill, aber die einzigen Unterschiede zur Originalversion.



Unter der Lupe: Voxel Space

Mit rechten Dingen kann das doch nicht zugehen - die topographischen Eigenheiten einer Hügellandschaft so unglaublich schnell zu berechnen und mit plastischer Echtheit auf den Bildschirm eines 386er-PC zu bringen...? Kaum zu glauben, aber der Zweifler, durch überzogene Ankündigungen der Softwarefirmen sehr vorsichtig geworden, sucht in der Technik von Comanche vergeblich nach dem "Wurm". Der verhältnismäßig kleine Hersteller Nova Logic ist von seinem revolutionären Grafiksystem sogar so überzeugt, daß er den kostspieligen Weg zum Patentamt nicht scheute. Bevor die Patentrechte an Voxel Space aber nicht endgültig erteilt werden, hält sich Nova Logic mit der Veröffentlichung allzu vieler Einzelheiten über die neue Grafiktechnik einweisen zurück. Durchaus verständlich - bei solchen Eigenschaften. Mit Voxel Space kann auf einem schnellen 486er-PC die traumhafte Zahl von einer Million 3D-Grafikberechnungen pro Sekunde erreicht werden. In Relation zu einer Simulation mit traditioneller Polygongrafik entspricht das in etwa einer Geschwindigkeitssteigerung vom Faktor halben Sie sich fest - 500. Comanches Grafik fließt deswegen natürlich nicht 500 mal so schnell, sondern bietet dem PC-Piloten eine detailreich simulierte Welt, die einige Ausgewählte bisher bestenfalls auf militärischen Profi-Simulatoren erleben konnten, nach einfärbigten Flächen wie in den bekannten Flugsimulationen muß bei Comanche deshalb buchstäblich gesucht werden.

Operation Legoland

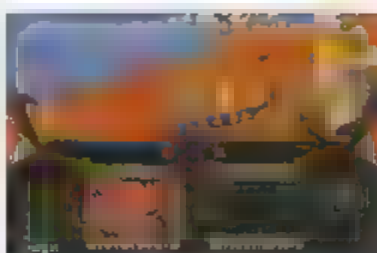
Der Name für dieses kleine Wunder entstand aus einer Zusammensetzung der Worte

"Volume" und "Pixel" (kleinster darstellbarer Punkt am Monitor). Pixel, weil die ganze Landkarte von Nova Logics Grafiktechnikern in kleine Rechtecke unterteilt wurde, und Volumen, weil jedem dieser einzelnen Pixel eine (geographische) Höhe und Farbe zugeordnet wurde, die dem ganzen Gelände auf dem Bildschirm schließlich die Räumlichkeit verleiht. Eine dem Voxel Space scheinbar verwandte Technik ist bereits seit langem im Klassiker Wing Commander zu bestaunen. Aus mittlerer Entfernung betrachtet, wirken alle Gegenstände der Wing Commander-Welt detailliert und feingezeichnet. Erst beim Annähern an ein Raumschiff oder einen Asteroiden zeigte sich die Schwäche dieses Systems. Die einzelnen Pixel wurden zu zentimetergroßen Farbkloßen. An dieselbe Grenze stößt auch Voxel Space, kommt man dem Untergrund oder etwa einer Felswand zu nahe, offenbart sich der Legoland-Charakter der Voxel-Welt. In diesem Punkt ist die Polygon-Technik den Voxeln also doch noch überlegen, denn dort führt keine Vergrößerung zu unsauberen Bildern, das ist dann allerdings auch schon alles, was an der neuen Technik auszusetzen ist, denn in der höchsten Detailstufe fällt dieser Mangel kaum noch auf, und störend äußert er sich allerhöchstens beim Abschalten der Standardoption "Small Pixels" in der niedrigsten Detailstufe.

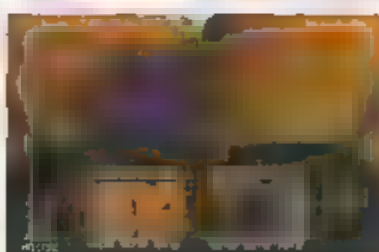
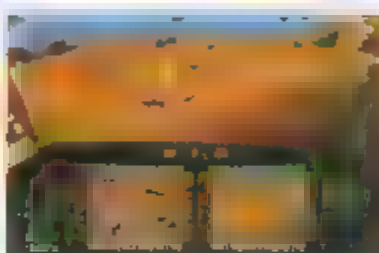
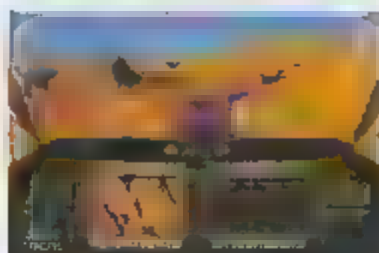
Grafiksystem mit Zukunft?

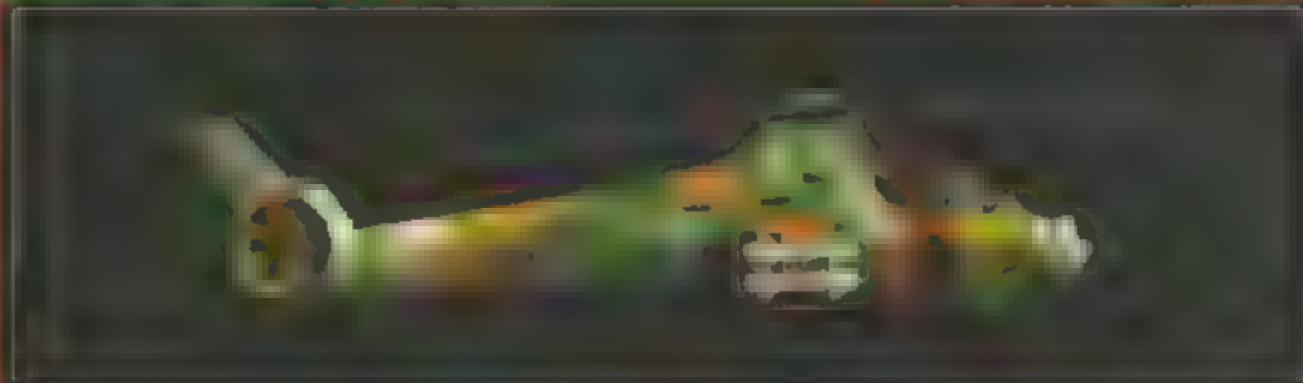
Erst wenn das große Staunen vergangen ist, fallen dem Käufer noch weitere Eigenheiten auf. In Comanche ist weit und breit kein Baum oder Strauch zu finden, es gibt nur ein einziges Gebäude und das scheint wiederum in der gewohnten Polygontechnik dargestellt zu sein. Außerdem wirken alle Landschaften - und seien sie auch noch so geschickt eingefärbt - gleich. Ob das Voxel Space-System noch für zukünftige Anwendungen gut brauchbar ist, wird sich spätestens dann zeigen, wenn es den Nova Logics-Kunden nicht mehr reicht, durch Flußtäler und Canyons zu Helikoptern. Bis dahin hat der Hersteller freilich noch gut lachen, denn für ein oder zwei Mission-Disks steht der Markt auf jeden Fall offen.

Hohe Auflösung



Niedrige Auflösung





Der Boeing Sikorsky RAH-66 Comanche

Wie bei den meisten Flugsimulatoren der Fall, beruht auch der RAH-66 Comanche auf einem tatsächlich gebauten bzw. geplanten Vorbild. Die ersten Pläne für den hochtechnisierten Supercopter gehen auf das Jahr 1982 zurück, als amerikanische Militärs die Schwächen ihrer im Vietnamkrieg eingesetzten Helikopter analysieren ließen. Der erste Prototyp der 8,5 Millionen Dollar (geplanter Stückpreis) teuren Hubschrauber soll schon im Jahre 1994 flugfertig sein.

Technikdaten

Sein fünfblättriger Rotor wird den RAH-66 mit einer Spritzengeschwindigkeit von 328 km/h über die Dünen ziehen. Das schallgedämpfte Cockpit wird mit zwei Piloten besetzt sein, die nur über ein helmintegriertes visuelles System mit der Außenwelt verbunden sein werden. Durch die Möglichkeit, Mond- und Sternenlicht bis zum 18.000fachen zu verstärken, werden dann auch Flüge bei stockfinsterer Nacht möglich sein.

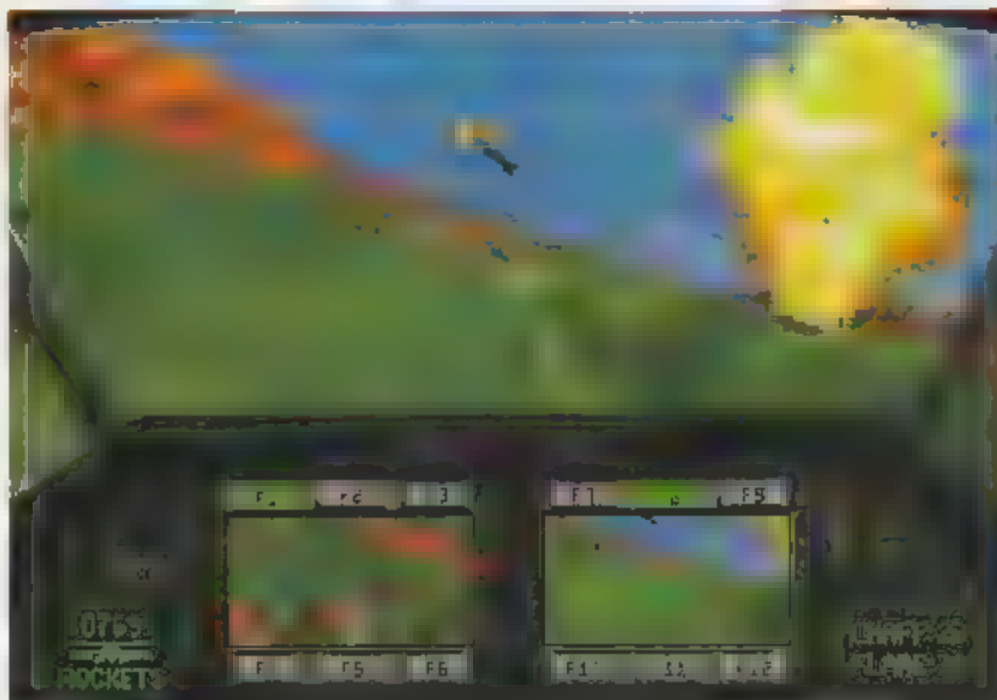


chen Sie sich um die Heimreise nicht mehr zu kümmern, zwei Sekunden nach dem Zerstören des letzten Panzers, Öltanks oder Hubschraubers übernimmt der Computer die Steuerung und präsentiert Ihnen Ihren Mission-Score.

Missionenleiter

Der Schwierigkeitsgrad ist vor allem in den Übungsmissionen nicht gerade hoch angesetzt. Wenn Sie von dem Spiel ebenso gefesselt werden wie wir, werden Sie die ersten zehn

Je perfektionistischer die Grafikdarstellung in solchen Simulationen wird, umso erschreckend geringer wird die Spanne zwischen Fiktion und Realität.



Hohe Voraussetzungen

"Comanche kann auch auf einem 386SX zum Laufen gebracht werden" – eine Aussage die hier nicht als Empfehlung an die Besitzer solcher Rechner mißverstanden werden sollte ganz im Gegenteil. Der Programmcodem ist offensichtlich hier vorwiegend auf den 386er-Modus moderner PCs abgestimmt worden, echte 32-Bit-Routinen (nicht einmal Microsoft Windows kann damit aufwarten) sind die beste Garantie für die volle Ausnutzung von Intels leistungsfähiger CPU. Natürlich kann Comanche auch auf einem 386SX/16 ganz spaßig sein: In der niedrigsten Detailstufe mit zusätzlich deaktivierten

Wolken, ohne die Option "Small Pixels" und vielleicht noch mit abgeschaltetem Sound. Was dann allerdings auf dem Bildschirm herumschwimmt hat mit dem Grafikerlebnis auf einem 486/50 überhaupt keine Ähnlichkeit mehr. Unsere Empfehlung, ab der sich der Einstieg in das Spiel wirklich lohnt, ist ein 386er mit 33MHz und 8 MByte Speicher. Und selbst bei solchen Rechnern sollte nur mit mittlerer Detailauflösung gespielt werden, denn sonst kann von flüssiger Grafik ebenfalls nicht die Rede sein.



Missionen ganz locker an einem einzigen Nachmittag hinter sich bringen. In der Operation White Lightning schaut es dann nicht mehr ganz so rasig aus, denn dort müssen die Raketen gut überlegt eingesetzt und nicht für unwichtige Ziele verschwendet werden. Damit der Spaß an Comanche noch einige Abende länger hält hat der Spieler nicht von Anfang an Zugriff auf alle Missionen, sondern muß die Operation stufenweise durchspielen, wobei jede gescheiterte Mission den Piloten automatisch um zwei Missionen zurückstufte.

Überragende Technik

In technischer Hinsicht ist die Simulation mit keinem anderen Spiel zu vergleichen. Nicht nur, daß der Blick durch das H.I.D. (Helm-Integriertes Display) schon ein Grafikerlebnis erster Güte darstellt, die untere Bild-

schirmhälfte bietet zusätzlich noch zwei Multifunktionsbildschirme: die entweder eine 2D-Ansicht der Erdoberfläche oder eine vergrößerte 3D-Darstellung des anvisierten Ziels zeigen. Die Steuerung über Maus, Tastatur oder Joystick wurde hervorragend programmiert. Ein besseres Fluggefühl ist wahrscheinlich nur von einem professionellen Flugsimulator zu erwarten. Es stimmt einfach alles: Grafik, Steuerbarkeit und Sound. Wer einen Soundblaster im PC stecken hat, hört düstere Endzeitmusik, Motoren- und Explosionsgeräusche und digitalisierte Sprache gleichzeitig. Absolute Musikfans, die zwei Soundkarten gleichzeitig betreiben, haben

dabei übrigens auch gut lachen, denn an die getrennte Ansteuerung ihrer Edelboards (eine für die Musik und eine für die Effekte) wurde auch gedacht. Wer ein etwas ausgefalleneres Steuerungsgerät sein Eigen nennt, etwa einen "Thrust Master Flight Control Stick" oder ein "Thrust Master Rudder Control System" – kein

Problem! Die Experten finden bei Comanche entsprechende Unterstützung. Bei all der Detail- und Optionsvielfalt erstaunen uns die drei Programmdisketten im ersten Moment schon selbst im installierten und völlig ausgepackten Zustand belegt das Spiel nicht einmal acht Megabyte auf der Festplatte.

Thomas Boravskis ■



SPECS & TECHS	
ERTAS 1.0	
Verf. Soundblaster	
SWF Roland	
EMS Tastatur	
3M Joystick	
MSI Maus	
Handbuch	Deutsch
Spiel	dt./Engl.
Kopierschutz	keiner
PREIS lt. Hersteller	ca. DM 120,-
HERSTELLER	Nova Logic
MUSTER von Hersteller	

RANKING	
Simulation	
92	
Spieleranzahl	
Motivation	
Ausstattung	
Wiederholbarkeit	



Mit der Eroberung des Paradieses, wie ein aktueller Kinofilm die Entdeckung Amerikas 1492 durch Christoph Kolumbus betitelt, wurde auch gleichzeitig der Untergang einer der letzten, altweltlichen Hochkulturen eingeleitet. Gemeint sind damit legendäre Indio-Stämme, besonders das Volk der Inkas. Leider wissen wir heute immer noch viel zu wenig über das damalige Leben, deren Sitten und Bräuche. Darüberhinaus stellt das für damalige Zeit unfaßbare Technik-Verständnis auch heute noch viele Forscher und Historiker vor kaum lösbarer Rätsel.

Der Untergang einer Hochkultur

Den Legenden nach entstand die Inka-Kultur am Ufer des Titicaca-Sees, dem höchstgelegenen See der Erde, wo sich aus dem Schlick des Seegrundes Kon-Tiki, die höchste Gottheit des Inka-Volkes, entwickelte. Das Territorium, über das Inka, der Herrscher des Volkes, regierte, erstreckte sich vom heutigen Bolivien bis nach Peru. Bedeutende Rätsel, die uns diese Kultur aufgab, sind zum

Inca

Multimedia Phantasies

Wing Commander II gekoppelt mit Adventure-Rätsel und Shoot 'em up? Das sind ja gleich drei Wünsche auf einmal. Das geht nun wirklich nicht! Wirklich nicht?

Beispiel die Tempel, gebaut aus tonnenschweren Felsblöcken, in deren zementlosen Fugen man nicht einmal mit der Klinge eines Messers eindringen kann. Aber auch das grandiose Wissen um die Astrologie, über dessen Ausmaße man heute nur noch Vermutungen anstellen kann,

gehört zu den unvorstellbaren Phänomenen dieser Hochkultur. Grund für den traurigen Niedergang, war die Goldgier der Konquistadoren, die um 1532 zunächst in Peru einfielen, um mit einer Handvoll Soldaten, Musketen und Pferden ein ganzes Volk zu unterwerfen. Gold hatte auch bei den

Inkas eine besondere Bedeutung, diese wich aber von unserer materiellen weit ab, denn das Edelmetall hatte einen sehr hohen spirituellen Wert, wurde es doch als die Tränen Gottes angesehen. Aber die riesigen Goldvorkommen ließen die eingedrungenen Eroberer immer grausamer gegen die



Die Hauptdarsteller in Cektels India-Epos: El Dorado, sein telepathischer Helfer Huayna Capac, der Konquistador Aguirre und die Sonnenjungfrau Actla.



deshalb so hoch entwickelt war, weil sie in Kontakt mit außerirdischen Besuchern stand, die mit Raumschiffen auf die Erde gelangten. An diesem Punkt knüpft auch die Handlung des Spiels an. Besagter Huayna Capac habe die Macht der Inkas auf einem anderen Planeten in Sicherheit gebracht. Doch nun, nach 500 Jahren, soll El Dorado das Imperium der Inkas wieder zum Leben erwecken, indem er die drei Urgewalten, Zeit, Materie und Energie, wiederfindet. Ihre Aufgabe bei Inca ist es, die Rolle von El Dorado (Der Goldene) zu übernehmen. Ziel auf ihrem langen Weg ist es, zum neuen Inca zu werden, um das Reich in seiner ursprünglichen Größe wieder entstehen zu lassen. Die Handlung des Spiels gliedert sich dabei in drei wesentliche Hauptteile:

Dreigeteilte Spielgliederung

Um sich auf den schwierigen Weg machen zu können, müssen Sie zunächst mit Ihrem Raumgleiter, dem Tumi, quer durchs All zu anderen Welten aufbrechen. Der Phantasie-reichtum der Programmierer scheint schier endlos, denn das Tumi entpuppt sich als ein goldenes Raumfahrzeug, in der Form eines Opfermessers. Auf ihren Flügen tauchen zahlreiche Feinde ebenso unerwartet wie Asteroidenfelder auf. Hat man dann diese Hürden genommen, muß man im Überflug des Zielplaneten eine Schlucht durchqueren, wobei man die Lenkmanöver richtig einsetzen und spanische Raumgleiter bekämpfen muß. Nach diesen beiden Actionteilen kehrt zunächst einmal Ruhe bei einem der vielen Rätselteile an. Als Helfer steht Ihnen



rechtmäßigen Bewohner des Landes vorgehen. Eine alte Überlieferung besagt, daß die Inkas im Zuge der Verteidigung ihre ganzen Kulturschätze, natürlich auch das Gold, in die legendäre Stadt Patiti brachten, um sie vor den Spaniern zu verstecken. Es ist auch heute noch unvorstellbar, daß

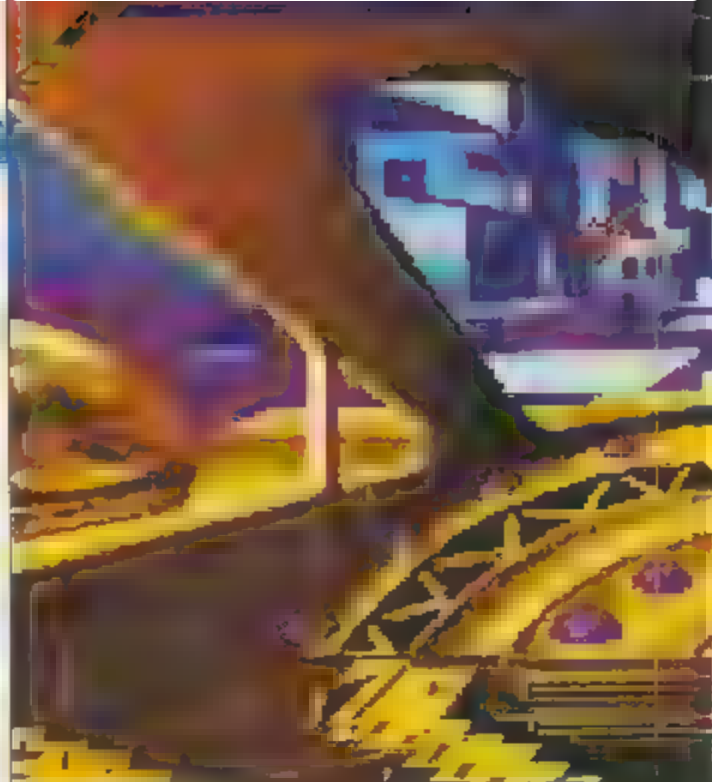
sich die in der Minderheit befindlichen Eroberer gegen die große Zahl von Inka-Kriegern durchgesetzt haben. Symbol für das Ende der Inka-Kultur war 1533 die Ermordung des Atahualpa, des letzten Herrschers aus der einstmalig so großen Inka-Dynastie. Es heißt, sein Vater, Huayna Ca-

pac, habe schon lange vor der Entdeckung von Peru (im Jahre 1532 durch Francisco Pizarro) vorausgesehen, daß sein Reich von den Konquistadoren erobert und vernichtet werden würde. Manche Autoren, die sich intensiv mit den Phänomenen dieser Kultur auseinandersetzen, glauben, daß diese

Huayna Capac auf telepathischem Wege stets mit Rat und Tat zur Seite. Manche Rätsel erfordern schon einige Knobelanläufe bis man sie durchschaut, andere sind jedoch relativ schnell zu lösen. Im allgemeinen ist der Schwierigkeitsgrad von Inca jedoch auf recht hohem Niveau. Gekoppelt sind Baller- und Knabelemente schließlich in den darauffolgenden, oftmals verzwickten Labyrinth, in denen Ihnen unzählige Spalten nach dem Leben trachten. Auf den ersten Blick mag der Spielinhalt etwas überzogen und daher unrealistisch wirken, doch durch die damit verbundene Vielseitigkeit und den zum Teil atemberaubenden Effekten werden dererlei Nebensachen leicht ausgeglichen. Steigern sich doch die Erwartungen während der endlos erscheinenden Festplatteninstallation von zehn HD-Disketten in ungekannte Höhen. Denn schon auf der Verpackung wird ein großer, interaktiver Film mit Technik der Superlativ angepriesen.

Multimediales Spektakel

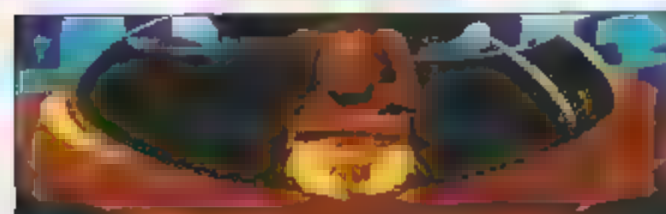
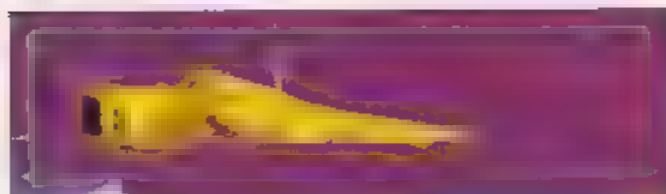
Und wahrlich, wenn man dann nach einer Stunde Installationszeit endlich in der Lage ist, das Spiel zu starten, kann es einem schon die Sprache verschlagen. Cocktail Vision's erklärtes Großprojekt stellt sich als eine gelungene Mischung aus den verschiedensten Programmier-techniken dar. Durchwegs flüssige Synthetik-Animationen wechseln sich mit digitalisierter Bildern ab, und was der erwähnte Soundkartenbesitzer aus seinen Lautsprechern vernehmen kann, zählt ebenfalls zum Feinsten, was bisher auf den Markt kam. Wie eingangs erwähnt zeigen die Weltraumflüge unheimliche Ähnlichkeit zu dem längst legendären Wing Commander II. Erfreulicherweise ist die Animation der Schiffe auch auf Rechnern unter 25 MHz schnell genug, dafür besitzt der Raumglatter weniger Funktionsdetails, was dem Spielgeschehen aber nicht schadet.



Schnelle Weltraumkämpfe und knifflige Rätsel

Nach dem Motto "Die Rückkehr der Inka-Ritter" erinnert der Flug durch die Schluchten so kolossal an die Kampfszenen in Star Wars 3, daß man glaubt, es wurden lediglich die X-Wing gegen das Tumi und die T-Fighter gegen Konquistador-Jäger getauscht. Dieser

Abschnitt des Spiels stellt noch mit den leichtesten dar, da man mit seiner Raum-Zeilkannon in der Lage ist, die Gegner relativ schnell aus der Umgebung zu verbannen. Denn, anders als bei sonstigen Kämpfen, töten die Inka-Waffen nicht, sie befördern den Gegner nur in einen anderen Abschnitt von Raum und Zeit und machen ihn so unschädlich.



Inca präsentiert sich als eine hervorragende Mischung aus mehreren Spielgenres.

beim Spieler vorausgesetzt. Aber für erfahrene Adventure-Helden werden diese Hürden wohl auch kein unlösbares Hindernis darstellen. Abschließend bleibt zu sagen, daß sich Inca wohl sehr gut in die Reihe der Highlights 92 einfügt. Bemerkenswert ist dabei das erfolgreiche Bestreben französischer Softwarehäuser neuerdings immer wieder anreichte Standards auf dem PC-Spielesektor zu setzen. So er-

schien erst vor kurzem Infogrames' Alone in the Dark, welches die Polygon-Technik ausreizte. Und schon zieht Cocktail Vision mit Inca und einem ganz anderen Konzept nach. Bleibt mir nur den Kollegen Szameilat zu zitieren: "Frankreich hat neben Kultur und Wein eben auch einige der besten Programmierer."

Thomas Brenner ■

Einziges Manko an den Action-Teilen ist die Steuerung. Zwar reagiert auch die Maus recht ordentlich auf gegebene Bewegungen, trotzdem wäre ein optional einsetzbarer Joystick wünschenswert gewesen. Bei den vielen Rätseln bietet die Bedienführung dafür aber alle bekannten Raffinessen. Ähnlich den bekannten interaktiven Steuerungen, wie bei Woen oder Kings Quest VI genügt ein Klick auf den Gegenstand, den man benutzen will. Das Programm verknüpft danach selbständig die einzelnen Einsatzmöglichkeiten des Gegenstands und führt diese automatisch aus. Längere Eingaben über Tastatur werden daher überflüssig.

Für die audiophilen Spieler bleibt zu sagen, daß die Soundbegleitungen zu Inca durchaus überzeugen können. Reichhaltige Musikauswahl und lobenswert klare Sprachausgabe erfreuen von Anfang an. Besonders die an peruanische Volksweisen erinnernden Stücke sind sehr harmonisch realisiert und können daher gar nicht alt genug wiederholt werden. Für die Speaker-Benutzer entpuppt sich Inca als ein "Stummfilm", denn der interne PC-Lautsprecher wird nicht unterstützt. Diese Entscheidung ist aber nachvollziehbar. Denn zu der insgesamt perfekt wirkenden Aufmachung des Spiels würde das Gekreische aus dem PC-Gehäuse doch nur als störend

empfunden. So hat man keinerlei weiteren Speicherplatz vergeudet und diese Funktion einfach ausgelassen. Als ein besonderer Hammer unter den Rätseln, stellte sich das nachfolgend beschriebene dar. Nachdem Sie in dem verwinkelten Labyrinth zunächst ein Amulett finden, bekommen Sie nach einiger Zeit den Hinweis: "Der erste ist am Morgen, der zweite am Zenith, der dritte ist am Abend und der vierte nachts." Erst nach langem Grübeln und dem damit verbundenen Probieren konnte diese Hürde genommen werden. Doch der logische Aufbau aller Rätsel geht auch bei den höchsten Schwierigkeitsgraden nie verloren. Es wird allerdings einiges an Kombinationsgabe



SPECS & TECHS

• VGA	Ad Lib	◀
• VGA	Soundblaster	◀
• SVGA	Roland	◀
• EMS	Tastatur	◀
• 32er	Joystick	◀
• 1024x600	Maus	◀

Handbuch	Deutsch
Spiel	Deutsch
Kopierschutz	keiner

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
Coktel Vision

MUSTER von
Hersteller

RANKING

Adventure

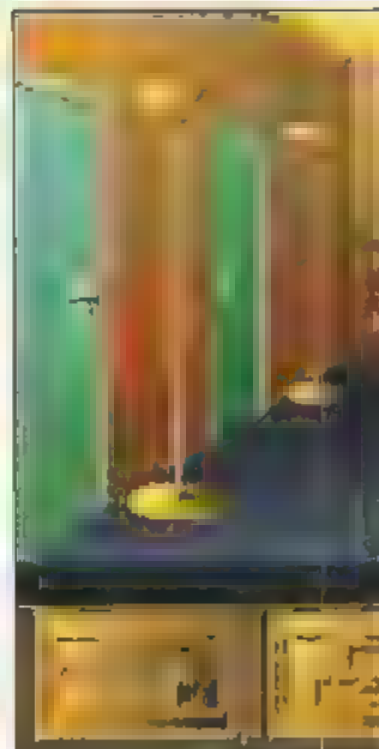


Spieleanzahl	1
Motivation	Monat
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	gut

KGB

Russisches Roulette

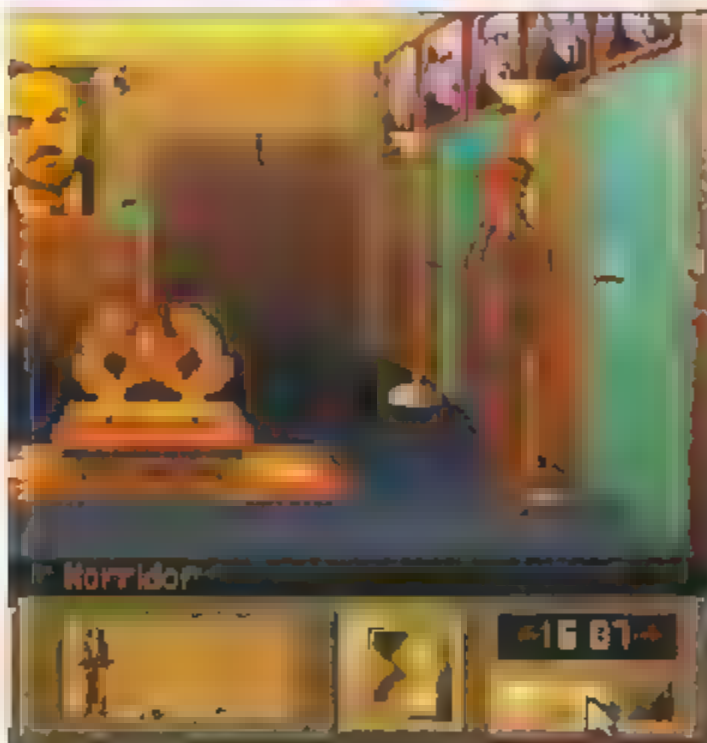
Die drei Buchstaben stehen nicht nur für den berühmter-berühmten Geheimdienst der Sowjetunion, sondern seit kurzem auch für ein äußerst interessantes neues Adventure von Virgin Games.



Als Hauptmann Maxim Michailowitsch Rukaw werden Sie in die Abteilung P des KGBs in Moskau versetzt und mit der Aufgabe betraut, Korruptionsfälle innerhalb dieser Organisation möglichst schnell aufzuklären. Doch das ist nur der Anfang einer Reihe von gefährlichen Abenteuern, die der junge Agent zu bestehen hat. Bei seinen Ermittlungen entdeckt er weitere mysteriöse Geheimnisse, so daß der Auftrag zu seinem persönlichen Schicksal wird. Kann er die Fülle auflösen oder endet er als Häftling in einem sibirischen Arbeitslager? Alternativ



beim begegnen Ihnen im sogenannten Handlungskosten, der Ihnen sämtliche Aktionen auflistet, die Sie ausführen können. Neben den hinlänglich bekannten Verben wie Look, Talk, Use, Listen usw., die Sie individuell aus diesem Kosten wählen, gibt es zudem die Möglichkeit, den "cleveren Zeiger" anzuwählen. Die Cleverness dieses Features besteht darin, daß es automatisch in das entsprechende Tätigkeitswort wechselt, sobald der Cursor auf ein Objekt zeigt: Bei Türen wird der Zeiger zu einem "Go", bei Gegenständen zu einem "Look" und bei Personen zu einem "Talk". Dem

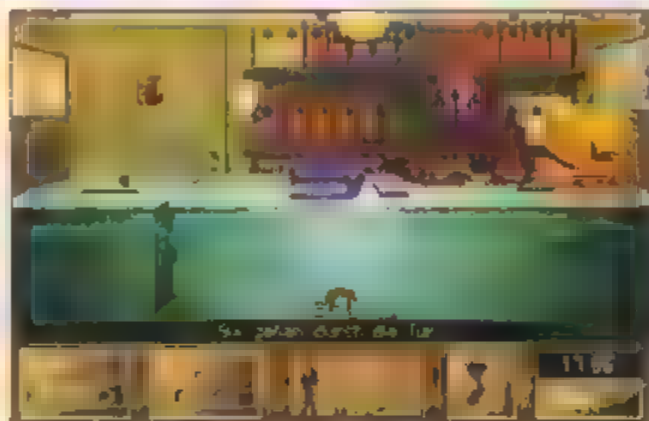


darf er, falls seine Mission scheitert, ein Leben hinter dem Schreibtisch als "Datentypist" zubringen. Faszinierende Aussichten für einen Hauptmann, der eine glorreiche Karriere bei der Luftwaffe hinter sich hat!

Willkommen in Moskau!

Sein Einsatz beginnt in einem Büro, das er sich mit seinem Kollegen teilt. Kaum hat Rukow sein Domizil verlassen, wird er auch schon in das Zimmer seines Vorgesetzten zitiert. Der erste Auftrag gerät gleich zur

ersten Bewährungsprobe für den Genossen Hausdurchsuchung! Von den Ergebnissen wird es abhängen, ob er weiterhin dem KGB dienen darf oder vorzeitig seinen Schreibtisch räumen muß. Vor allem sollte man sich hüten, Parteimitgliedern mit ausgeprägtem kommunikativen Faible mit all zu demokratischen oder gar westlichen Ansichten entgegenzutreten, auch nicht im August 1991, als Gorbatschow an der Macht war. Als parteikonformer Bürger des Landes ist es ratsam, alles über die Sowjetunion und vor allem den KGB zu wissen, um sich nicht mit



seinen miserablen Kenntnissen zu blamieren. Eventuell bestehende Wissenslücken in Sachen Vaterlandsgeschichte und Politik lassen sich mit dem hervorragend gemachten Handbuch schließen, das Sie nicht nur mit der Bedienung eingehend vertraut macht, sondern zudem auch noch etwas Nachhilfe in Geschichte betreibt.

Sprachprobleme? Nyet!

Wenn sich Ihre Russisch Kenntnisse auf Perestrojka, Tschits und Wodka beschränken, braucht Ihnen das kein weiteres Kopfzerbrechen bereiten. Sowohl die Anleitung als auch das Spiel sind komplett in Deutsch. Erfreulicherweise wurden sprachliche Shitblüten, wie man sie von zahlreichen anderen Übersetzungen gewohnt ist, vermieden, so daß das Vergnügen nicht durch verbale Ausrutscher geschmälert wird. Die einzigen englischen Voka-

spieler wird dadurch zwar etwas die Handlungstiefe eingeschränkt, aber auch einiges an überflüssiger Klick-Arbeit erspart.

Komfortable Steuerung

Den Großteil des Bildschirms nimmt die Darstellung des Raumes ein, in dem sich Rukow befindet. Im unteren Viertel stehen verschiedene Icons zur Verfügung, die die Bedienung wesentlich erleichtern. Neben einer Toolbox mit den verschiedenen Optionen (unter anderem ist auch das Speichern des aktuellen Spielstandes möglich) gibt es als Orientierungshilfe eine Übersichtskarte mit allen Orten, die Rukow bereits besucht hat, sowie ein Inventory. Bei KGB handelt es sich um ein Echtzeit Adventure, das sich in insgesamt vier Kapitel gliedert. Wenn der Agent einen Fehler machen sollte, können Sie wie

Das "Who is Who" von KGB

Die russische Sprache ist sicherlich nicht jedem auf Anhieb geäufig. Da man sich bei diesem Spiel offensichtlich darum bemüht hat, möglichst realitätsgetreue Namen und Bezeichnungen zu verwenden, ist es am Anfang sehr mühselig, all die Familiennamen der relevanten Personen auseinanderzuhalten. Um Ihnen einen Vorgeschmack auf den ersten Teil des Spiels zu geben, stellen wir Ihnen im folgenden einige der Charaktere in Wort und Bild vor, die von großer Wichtigkeit für eine erfolgreiche Mission sind. Dabei lernen Sie auch gleich einige markante Stationen des 1. Kapitels kennen, an denen Rukow tätig wird.



OBERST GALUSCHKIN

(Abteilung P)

Sobald Sie die ersten Rätsel gelöst haben, werden Sie in das Büro des Oberst geladen und er hält dort neue Instruktionen. Allerdings ist er nicht allein in seinem Zimmer.



LEUTNANT SCHEWKOWA

(Abteilung P)

Diese Dame scheint nicht nur für Schreibarbeiten dem Oberst persönlich zur Verfügung zu stehen.



WOWLOW

(Abteilung P)

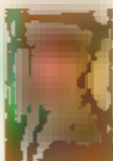
Vorgesetzter, der Rukow den ersten Auftrag erteilt. Vorsicht vor falschen Äußerungen: Mit den "hohen Tieren" des KGB ist nicht zu spaßen. Wer bei seinen Ermittlungen nicht wie ein Profi vorgeht, kann seinen Job an den Nagel hängen.



HAUPTMANN BELOW

(Abteilung P)

Der Zimmergenosse, mit dem Rukow sein Dasein im Büro fristet.



UALIN

(Abteilung P)

Dieser Wachposten steht in direktem Kontakt mit dem Oberst und läßt Rukow nur zu ihm durch, wenn dies von Galuschkin gewünscht wird.



GUSENKO

(Abteilung P)

Ein freundlicher Wachmeister, der in der KGB-Materialausgabe seinen Dienst absolviert.



LOGINOW, SWEWOŁOD

(Straße zum Roten Oktober)

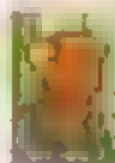
Wache der Moskauer Miliz, die vor dem Büro des ermordeten Golizin aufpaßt, daß kein Unbefugter in die Nähe dessen Domizils kommt. Nur durch Vorlage eines "Berechtigungsscheines" läßt sich der pflichtbewußte Staatsdiener umstimmen.



ROMASCHKOWA, IRINA

(Straße zum Roten Oktober)

Grundschullehrerin und Schwester von Golizin, die einige wertvolle Tips für die weitere Ermittlung parat hat. Außerdem erhält man von ihr ein äußerst wichtiges Utensil, um an den nächsten Auftrag zu gelangen.



ULANOW, ROTISLAW UND EMMA

(Kurskstraße, Zimmer 1)

Freundliches Rentner-Pärchen, das nach einigem Drängen einige heiße Informationen über verdächtige Vorfälle im Haus preisgibt.



JASAKEW

(Kurskstraße, Zimmer 2)

Ein seltsamer Zeitgenosse, der sich vornehmlich mit Sekten auseinandersetzt und auch sonstige spirituelle Vorlieben pflegt. Dabei ist er von Beruf eigentlich ein Buchhalter.



NAKIMOW, ROMAN

(Kurskstraße, Zimmer 3)

Lebt mit seiner Frau in einem Apartment und gibt sich sehr zugeknöpft. Ob Rukow einige wichtige Informationen aus ihm "herauskitzeln" kann?



RYUMIN, EDIK UND LUDA

(Kurskstraße, Zimmer 4)

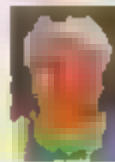
Ein älteres Ehepaar. Edik hat ein Geheimnis, über das die beiden anscheinend nicht gerne sprechen.



SYTENKO, ANATOLI

(Kurskstraße, Zimmer 6)

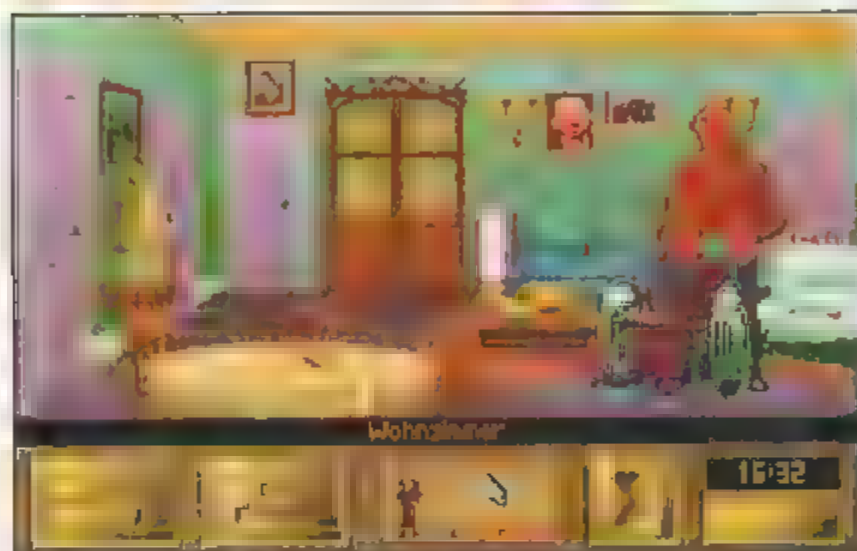
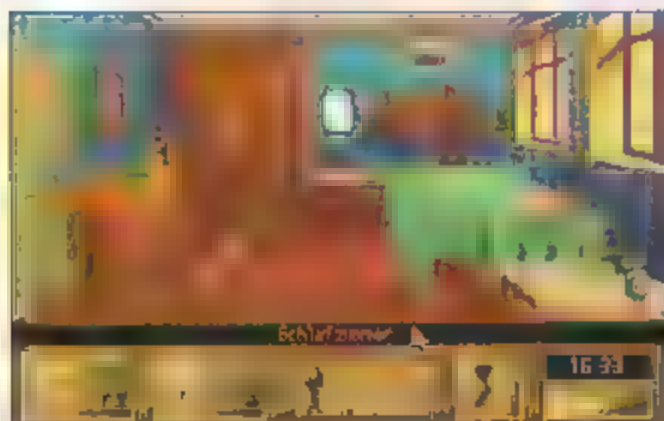
Lebt allein und führt einen kleinen Metzgerladen. Fleisch und Wurst gehen dort aber äußerst selten über den Ladentisch. Wenn er geängert wird, bekommt man es mit zwei wüsten Schlägertypen zu tun.



TSCHWSCHENKOWA

(Kurskstraße, Zimmer 8)

Eine rundliche ältere Dame, die leider schwerhörig ist und deshalb zunächst nicht für ein "Verhör" in Frage kommt.



bei einem Videofilm die Handlung "zurückspulen" und nochmals Ihr Glück versuchen. Mit Hilfe des Sanduhr-Symbols dagegen wird die Zeit um eine halbe Stunde vorgestellt, dies erweist sich vor allem dann als praktisch, wenn Sie längere Zeitspannen zu überbrücken haben.

Gute Unterhaltung!

KGB-Leuten scheint der Gesprächsstoff nie auszugehen. Neben Themen wie dem Wetter, der Partei oder dem Nachtleben in Moskau, kann Rukow seinem Gegenüber auch einige halbwegs sinnvolle Fragen stellen. Auch neugierige Vorgesetzte wollen über die geheimdienstlichen Aktivitäten informiert sein. Dabei muß man wie bereits erwähnt, äußerst genau überlegen, welche Weisheiten man zum Besten gibt. Unprofessionelles Verhalten, verschwiegene Informationen oder allzu große Ehrlichkeit ziehen im schlimmsten Fall

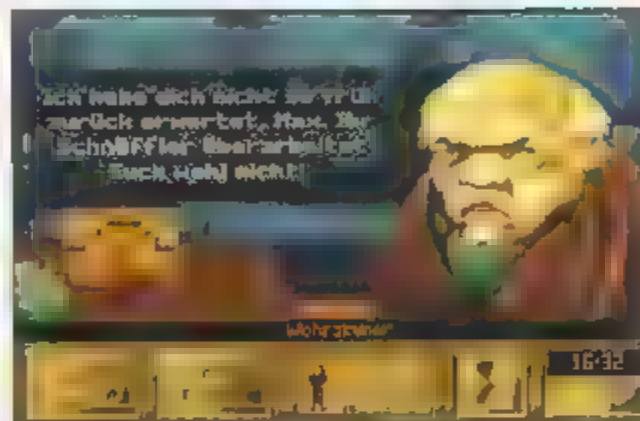
in einen lebenslangen Urlaub in Sibirien nach sich. Die möglichen Sätze werden bequem mit der Maus aus Dialogboxen, die diesem Namen wirklich alle Ehre machen, ausgewählt. Bei Verhören verdächtigter Personen empfiehlt es sich, alle falsche Scheu abzulegen und den Leuten auf den Zahn zu fühlen, während bei Offizieren etwas mehr Fingerspitzengefühl angebracht ist.

Solide Grafik

Die Grafik gibt kaum Anlaß zur Kritik. Zwar handelt es sich um keine digitalisierten Meisterwerke, dennoch bietet KGB viele gelungene Animationen. Besonders sehenswert die Gesten und Mienen der Gesprächspartner, mit denen sich Rukow unterhält. Zudem gibt es in den Moskauer Straßen und Gebäuden eine Menge zu entdecken. Viele Bilder strahlen geradezu vor Details, so daß Sie längere Zeit damit beschäftigt sein werden, alle Schubladen, Schränke und Papierkör-

be zu untersuchen. Vor allem sollten Sie Ihr Augenmerk auf versteckte Abhörgeräte, sogenannte Wanzen, richten, die man vorzugsweise unter dem Bett oder in der Nähe von Blumenvasen findet. James-Bond-erprobte Kinogänger werden die fraglichen Stellen aber sicherlich schnell "entschörft" haben. Musikalisch wird das Geschehen mit einigen sehr ansprechenden Melodien untermalt, so daß die technischen

KGB gehört mit Sicherheit zu den interessanteren Neuerscheinungen. Wer sich für Geheimdienste und Agenten begeistert kann oder wenn an einer historisch akkuraten Hintergrundstory gelegen ist, wird sich momentan schwertun, etwas Vergleichbares in einer soich beeindruckenden Qualität zu finden. Authentische Merkmale sorgen für Spannung und fesseln ab der ersten Sekunde. Besondere Schwierig-



Fakten durchaus mit der Oberklasse

im Adventure-Bereich mithalten können. Soundeffekte bekommen Sie hingegen nicht zu hören. Während es bei den Sierra-Adventures quietscht und raschelt, daß es eine wahre Freude ist, hält sich KGB mit akustischen Kinkerlitzchen vornehm zurück.

ngkeiten erwarten die Spieler in spe nicht: Im Notfall kann man alles ausprobieren und bei Fehlschritten einfach das Rad der Geschichte zurückdrehen. Trotzdem: Ein empfehlenswertes Spiel, dessen auffällige rote Schachtel Sie sich beim nächsten Händlerbesuch unbedingt einmal näher anschauen sollten.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECHS	
EGA Ad Lib	
VEA SoundMaster	
5VEA Roland	
EMS Testatur	
286er Joystick	
128 3MB Maus	
Handbuch	Deutsch
Spiel	Deutsch
Kopierschutz	normal
PREIS lt. Hersteller ca. DM 120,-	
HERSTELLER Virgin Games	
MUSTER von Hersteller	

RANKING	
Adventure	
79	
Spielkonzept	
Motivation	Monoton
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	gut

Car and Driver

Erste Fahrstunden

Electronic Arts heißt Ihr Fahrlehrer.

Ihr Gefährt: Ein 386er mit 25 MHz oder besser.

Ihr Auftrag: Zehn Träume aus Blech über zehn herausfordernde Strecken zu lenken. Ihr Verlangen: Mehr.

Car and Driver ist eine Fahrzeugsimulation, deren Installation sowohl den beanspruchenden Platz rechtfertigt als auch die dafür benötigte Zeit. Allerdings darf man so etwas heutzutage von einem ca. DM 130 teuren Spiel auch gar nicht erwarten. Doch mit der Anschaffung der Software ist es allein noch nicht getan.

Show me what you got

Denn "Car and Driver" eignet sich vorzüglich, die Hardware Mankos Ihres Rechners aufzuzeigen. Laut den nebulösen Werksangaben tut es auch schon ein 286er. Doch wer fährt schon gerne mit einem Trabbi auf dem Mond. Ohne

VGA-Karte bleibt der Screen dunkel und wer nicht zumindest eine AdLib-Soundkarte, besser wäre Roland, in seinem Gehäuse integriert hat, der wird auch nichts hören. Wer also das Optimum aus "Car and Driver" herausholen möchte, der sollte es einmal mit einem schnuckeligen 486er bei höchster Bildwiederholungsrate und mit einer Super-VGA-Karte versuchen. Gefrönt und abgerundet würde das Ganze dann durch einen Joystick. Mit ihm lassen sich einfach die besten Manöver realisieren. Doch dazu später mehr.

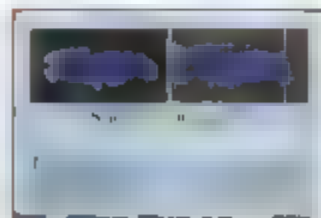
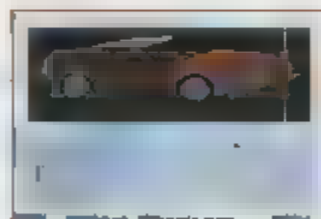
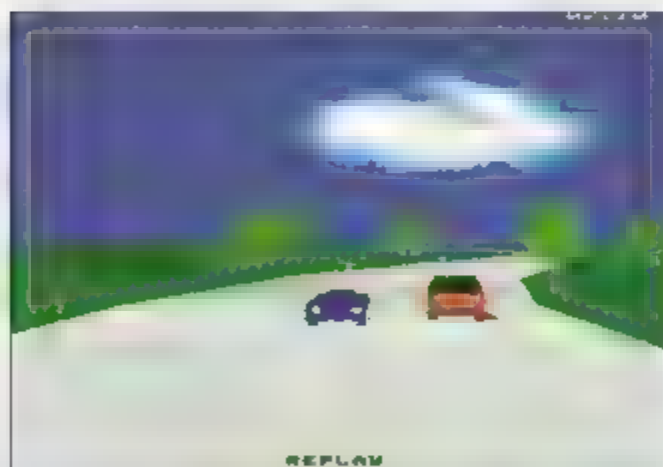
"Car and Driver" drängte sich als Bezeichnung für dieses Spiel geradezu auf Amerikas Nummer Eins in Sachen automobilberichterstattung, das Magazin "Car and Driver", versorgte das Programmerteam von Electronic Arts nämlich mit allen notwendigen Daten, Fakten und Informationen bezüglich der im Spiel verwendeten Wagen und ihrer Technik. Ergebnis: Bremsverhalten, Kurvenfahrten und Beschleunigung sind bei jedem Fahrzeug verschieden. Es wäre vermessend zu behaupten, daß es sich da bei um realistische Fahrzeug-eigenschaften handelt. Wer kann das schon beurteilen?

Grafik und Spielbarkeit

Bei einer Rennsimulation drängen sich zwei Kriterien geradezu auf, die von wertungsent-

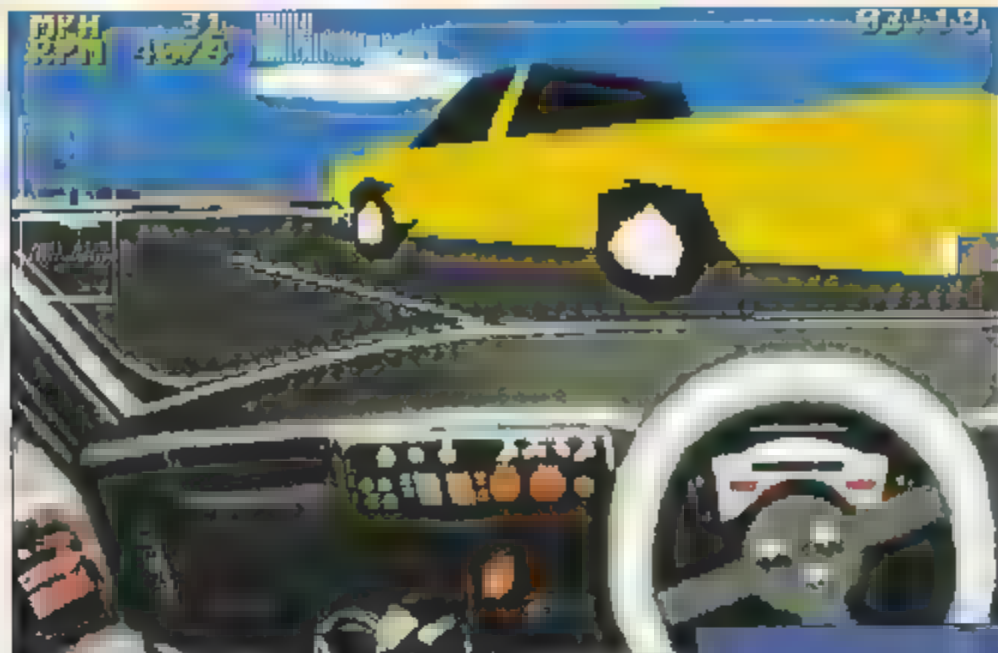
scheidender Bedeutung sind. Die Grafik, die den richtigen, optischen Eindruck zum Spiel vermittelt und die Steuerung, die es erstmals ermöglicht, sich visuelle Erlebnisse zu verschaffen.

Eines vorweg: Wer zur Tat schreitet, um sich "Car and Driver" gegen Entlohnung monetärer Zahlungsmittel zuzulegen, dabei aber noch keinen Joystick sein Eigen nennt, der sollte seinen Hardwarebestand auch dahingehend ausbauen.



Die Qual der Wahl

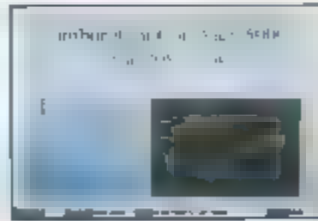
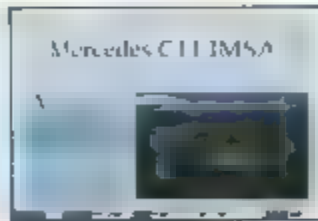
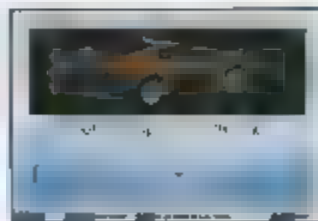
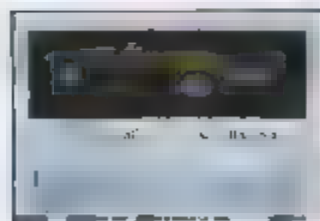
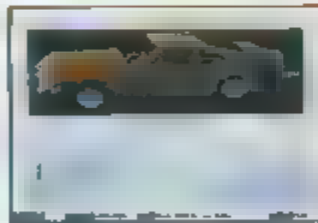
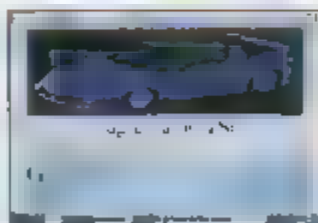
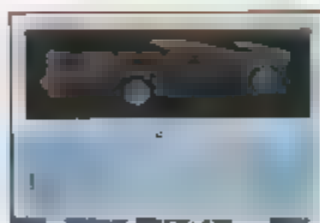
Wie im Restaurant, so stellt sich auch bei "Car and Driver" immer wieder die Frage: Wer oder was nehme ich denn heute? Und je mehr Auswahlmöglichkeiten oder Gerichte zur Disposition stehen, um so länger gilt es sich abzumühen.



schuttscheibe abspreit, das hängt nun ganz von der verwendeten Hardware ab. Mit Hilfe des erwähnten Detaildarstellungsgrades, kann auch auf kleineren Rechnern eine beachtliche Geschwindigkeit erreicht werden. Doch als optischen Genuß kann man eine solche E-nöde dann nicht mehr bezeichnen. Beim völligen Verzicht auf eine Detaildarstellung bleiben zwar die Strecken größtenteils erhalten, ihre grafische Einbettung in die Umwelt allerdings kennzeichnet sich nur noch durch unterschiedliche Farbtöne. Bäume, Gebäude, Himmelsstrukturen oder Plakate zerfall-

Denn ohne Joystick, geht einiges an Spielspaß verloren. Die Einflußnahme auf das Lenkverhalten des Fahrzeugs, läßt sich zu Beginn des Spiels anhand einer Schwingungsgrad-Einstellung beeinflussen. Je geringer dieser Wert angesetzt wird, um so leichter läßt sich der Wagen lenken. Möchte man allerdings in die Nähe der Maximalgeschwindigkeit

vorstoßen, empfiehlt sich eine nicht ganz so empfindliche wabbelige Steuerung, um die Eigendynamik des Sportwagens nicht durch eine etwaige Überreaktion in einen Crash münden zu lassen. Doch "Versuch macht klug" und außerdem besitzen wir ja eine fortwährende Reparatur-Garantie auf alle unsere Fahrzeuge. Was sich vor unserer Wind-



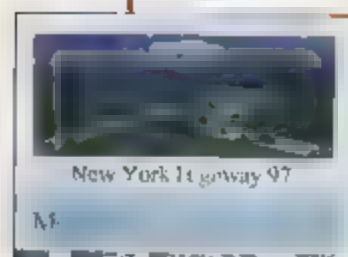
Die PS-Boliden

Chevrolet Corvette ZR1, das Schnellste und Beste aus dem Hause Chevrolet
Ferrari F40, der teuerste und schönste aller Ferraris
Eagle Talon, die straßenmäßige Verkörperung der Freiheit, die über den Wolken liegt

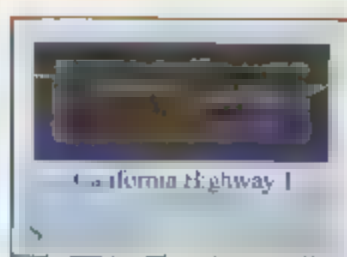
Toyota MR2
Hierbei muß es sich um einen Sponsorvertrag zwischen Electronic Arts und Toyota handeln. Nichts ist unmöglich
Porsche 959
Man muß nicht B. Becker heißen, um einmal mit diesem

heißen Ofen seine eigenen Brötchen zu backen.
Shelby Cobra
Spritzig und giftig. Auch wenn es ihn schon als Bausatz gibt.
Ferrari Testarossa 1957
Da sieht der Nostalgiker rot
Lotus Turbo Esprit, einer der schnellsten Engländer, der auch schon bei einem

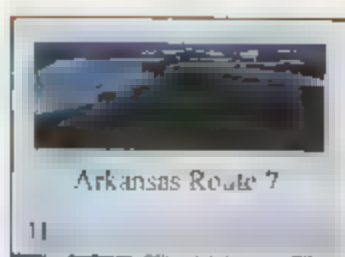
anderen Softwarehaus für schwarze Zahlen sorgte.
Mercedes C11 IMSA
Prototype mit dem großen Fragezeichen hinter der Serienproduktion
Lamborghini Countach
Flügelkuren im Zeichen des Shers



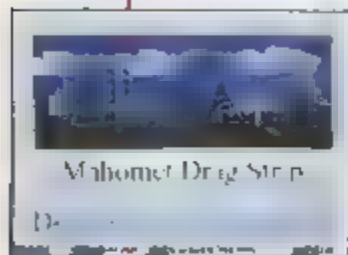
New York Highway 97



California Highway 1



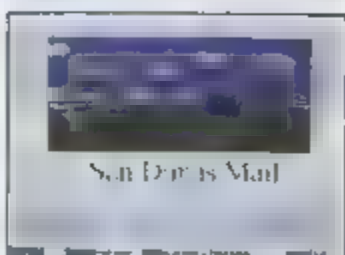
Arkansas Route 7



Mahomet Drag Strip



Autocross



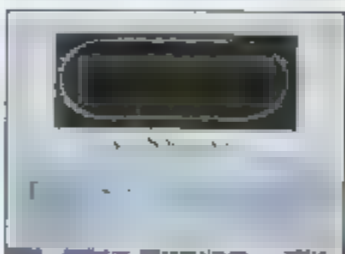
San Dimas Mall



Autocross



Autocross



Autocross

Die Asphaltpisten

New York Highway 97, zum Abbau der ersten Berührungängste mit dem neuen Wagen

California Highway 1, bis auf die geografische Lage identisch mit New York Highway 97

Arkansas Route 7, die sich aus einzelnen Teilstücken zusammensetzt, gibt einem ein richtiges Highway-Feeling.

Drag Strip, für Geschwindigkeitsfanatiker, die immer nur das Eine wollen.

Autocross für den, der sich Gedanken macht, warum da Hücker auf der Fahrbahn stehen könnten

Speedways, für alle die schon immer ein mal Steilkurven bis an die Grenze des Gesunden ansteuern wollten

ten in ihre elementarsten Bestandteile und der Spielspaß mit ihnen. In der bestmöglichen Darstellung allerdings, da schlugen die Pupillen Purzelbäume. Abgesehen von den zehn differenten Cockpits, die mit viel Liebe zum Detail den Originalen nachempfunden wurden, wartet auch der Straßenrand mit allerlei Sehenswürdigkeiten auf

Im Rausch der Geschwindigkeit

Durchaus rasant gibt sich dann das eigentliche Spiel. Überholmanöver auf der Landstraße werden zu immer waghalsige-

ren Himmelfahrtskommandos "Was kann denn schon passieren?" Steilkurven werden bis an den Rand ausgefahren. "Wer bremst verliert!" Für den ultimativen Kick in Sachen Spielspaß sorgt dann die Null-Modem-Funktion, mit deren Hilfe die Competition gegen andere Car-Driver ermöglicht wird

Die totale Überwachung

Jedem, wem das alles teilweise viel zu schnell ging, der hat die Möglichkeit, sich alle Vergehen nochmals "an detail" als Videop Aufnahme anzusehen. Aus

verschiedenen Kameraperspektiven heraus wurde die gesamte Fahrt aufgezeichnet. Zusammen mit der kompletten Streckenübersicht kann man sich so ein sehr genaues Bild der Strecke, der gefährlichen Punkte und des eigenen, fahrerischen Könnens machen. Aus dieser Perspektive kommen die hervorragenden Grafikeigenschaften von "Car and Driver" erst so richtig zum Tragen.

Nach ehe es wieder allzu still um dieses Programm wird, will Electronic Arts eine Data-Diskette nachschieben, um mit neuen Strecken und neuen Wagen das Feuer am Lodern zu erhalten. Mit der richtigen Hardware war es nie faszinierender, in einem von zehn Nobelsportwagen an die Grenzen der eigenen Belastbarkeit zu stoßen.

Thorsten Szameitat ■



SPECS & TECHS	
EGA Ad Lib	
VGA SoundBlaster	
SVGA Roland	
EMS Tastatur	
386er Joystick	
und 8MB Maus	
Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal
PREIS lt. Hersteller	
ca. DM 130,-	
HERSTELLER	
Electronic Arts	
DISTRIBUTION	
Alliance	

RANKING	
Simulation	
81	
Spieleranzahl	
1-2	
Motivation	
Monat	
Anforderungen	
normal	
Preis/Leistung	
gut	

Stunt Island

The Unknown Stuntman

Die meisten Simulationen für den PC haben einen kriegerischen oder kämpferischen Hintergrund, immer geht es um Sieg, Macht oder Geld. Daß es anders auch Spaß macht, haben die Spieldesigner von Disney Software jetzt bewiesen.



Mit "Stunt Island" ist eine Flugsimulation entstanden, die neben Jammern an Action und Spielspaß auch noch Möglichkeiten bietet, sich vollkommen anders zu betätigen. Der Spieler kann sich nur als Stunt Pilot betätigen, ohne Filme zu drehen, kann sich als Pilot dem harten Drehalltag stellen und dort an den Ausscheidungen zum Stuntman des Jahres teil-

nehmen. Stunt Island ist, wie der Name schon sagt, eine Insel irgendwo in irgendeinem Meer auf der viele Gebäude, natürliche Gegebenheiten und allerlei Equipment vorhanden sind, die eben für einen waghalsigen Stunt gebraucht werden. Die Golden Gate Bridge ist ebenso vertreten wie der Hoover Staudamm, die Gefängnisinsel Alcatraz oder Gebirgszüge mit

Dieses Konzept stellt natürlich an Spieler und Hardware einige Anforderungen. Zuerst einmal sollte mindestens ein 386er Prozessor mit 33 MHz die Luft im Gehäuse aufheizen, acht Megabyte Speicher wären ebenfalls sehr sinnvoll, um die Nachladezeiten kurz zu halten und optimale Soundeffekte zu ermöglichen, das Programm selbst belegt ca. zehn Megabyte auf der Festplatte. Selbstverständlich ist auch eine schnelle Grafikkarte gefordert, um das dreidimensionale Scrolling auch richtig auf den Bildschirm zu bringen und auch die Soundkarte ist wichtig, weil sonst die Soundeffekte und die phantastische Sprachausgabe ungehört bleiben würden.

Kurzweiliger Ausflug in den harten Brot-erwerb

Soweit die Anforderungen an die Hardware, doch auch vom Spieler wird einiges gefordert, wenn er alle Möglichkeiten des Programms nutzen möchte. Die Installation verläuft schnell und problemlos und gibt Gelegen-

heit, das englische Handbuch mit seinen über 150 Seiten durchzublättern. Solange sich die Benutzung dieses Programms auf das Fliegen von Stunts beschränkt, sind keinerlei Kenntnisse aus dem Handbuch gefragt. Erst wenn aus dem Spieler ein Regisseur, Kameramann oder Stunt Coordinator wird, sind gute Kenntnisse der englischen Sprache gefordert, da das Handbuch mit Fachausdrücken nur so gespickt ist. Ist die Installation erfolgreich verlaufen, kommt die unvermeidliche Kopierschutzabfrage aus dem Handbuch. Da der Kopierschutz aber nur einmal nach der Installation abgefragt wird, ist diese Abfrage zu ertragen. Bei Programmstart wird dann noch der Joystick kalibriert und schon ist der Spieler mitten in der Welt von Stunt Island. Nach einer Namensangabe und der Auswahl zwischen den verschiedenen Features, steht die Insel dem Spieler offen. Wunderschön gezeichnete Natur, einige Hinweisschilder, die auch als Menüpunkte dienen und im Hintergrund der Flughafen als Ausgangsbasis, werden auf dem Monitor dar-



Hier werden die Stunts koordiniert und verteilt.

nehmen. Wer nicht so sehr die Action liebt, kann sich als Kameramann oder Regisseur fühlen und am Drehort über Schauspieler und Technik gebieten. Eine weitere Alternative ist als Stunt Coordinator wagh-

alsige Stunts zu entwerfen. Stunt Island ist, wie der Name schon sagt, eine Insel irgendwo in irgendeinem Meer auf der viele Gebäude, natürliche Gegebenheiten und allerlei Equipment vorhanden sind, die eben für einen waghalsigen Stunt gebraucht werden. Die Golden Gate Bridge ist ebenso vertreten wie der Hoover Staudamm, die Gefängnisinsel Alcatraz oder Gebirgszüge mit

gestellt. Wer an der Wahl zum Pilot des Jahres teilnehmen will und auch sonst jeder, der einfach nur Spaß am Fliegen hat, sollte sich zuerst eine der 50 verschiedenen Flugmaschinen schnappen und das Gelände aus der Luft erkunden. Diese Maschinen sind aber keinesfalls Einheitsgrafik mit anderer Farbe, jede Maschine ist unterschiedlich in Flugverhalten, Gestalt und Animation. Mit einer der Maschinen aus dem 1. Weltkrieg durch enge Gebirgsklöcher zu brausen, ist einfach toll. Ist der fliegerische Ehrgeiz etwas abgekühlt, geht es zum Bungalow 273, der für die Zeit Ihres Aufenthalts auf der Insel als Wohnung und Regenerationszentrum dient. Dort finden sich auf dem Anrufbeantworter alarmierende Nachrichten der Kreditkartenzentrale, die den Stuntman sofort veranlassen sich einen Job

Takes nicht ordnungsgemäß ausführt, wird mit einer Konventionsstrafe konfrontiert, die nicht gerade gering ausfällt. Hat man eine Aufnahmeszene erfolgreich abgeschlossen, gibt es neben dem Lob von den Kollegen auch die Möglichkeit, sich seine Flugkünste im Kino anzuschauen. Selbstverständlich gerät das Publikum nicht mit Applaus, Kameraposition, Blickwinkel und Zeitraffer oder Zeitlupe, sind nur einige der Möglichkeiten seinen Stunt zu betrachten. Wer sich anstatt zu fliegen lieber in der Organisation betätigt, der sollte genügend Zeit haben, um sich mit der Handhabung von Editor und Schneidepult vertraut zu machen. Das Handbuch ist in dieser



Das Airfield ist Ausgangspunkt aller Waghalsigen.

zu suchen. Beim Stunt Coordinator im Production Building wird aus den verschiedenen Angeboten ausgewählt. Wer nicht an der Ausscheidung zum Piloten des Jahres teilnimmt, kann hier auf die volle Palette der 34 Angebote zurückgreifen, wer teilnehmen möchte hat nur sechs Wahlmöglichkeiten. Je höher die Nummer der Szene, desto schwieriger ist die Ausführung. Damit sich nicht noch mehr rote Zahlen auf dem Konto einfinden, ist es empfehlenswert, zuerst die leichten Missionen zu absolvieren. Wer nämlich die

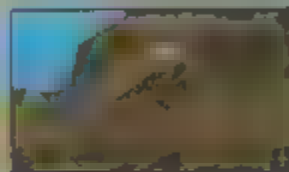
Hinsicht zwar eine wertvolle Hilfe, aber auch hier gilt die Maxime "Learning by making mistakes!" und bringt die nötige Sicherheit und Vertrautheit im Umgang mit der Technik. Wer hier schon vom heimischen Videorecorder einige Erfahrungen mitbringt, dem ist der Erfolg schneller beschweren. Selbstverständlich müssen nach dem perfekten Schnitt eines Bandes, die entsprechenden Audioaufnahmen hinzugefügt und nachsynchronisiert werden.

FLUGZEUGTYPEN



Der Hanglider stellt besondere Anforderungen an das fliegerische Können.

Die Curtiss June Bug stammt noch aus den Grunderjahren.



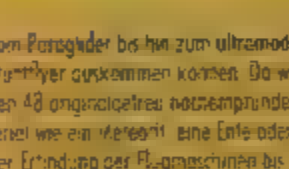
Mit der Bulldog kann schon ganz flott geflogen werden.

ME 109G, einer der besten Jäger im zweiten Weltkrieg.



Auch die russische MIG 29 ist vertreten.

Die SR71 ist immer noch das schnellste Flugzeug der Welt.



Vom Paraglider bis hin zum ultramodernen Jet, mit allen Flugzeugen muß ein Stuntflieger auskommen können. Da würden es dann auch nicht, daß sich unter den 48 originalgetreu nachempfundenen Flugzeugtypen so exotisches Flugmaterial wie ein Meerestier, eine Ente oder ein Flugdinosaurier befindet. Von der Zeit der Erfindung der Flugmaschinen bis zu den überstolzierten schnellen Jets, für jede Epoche findet sich das passende Flugzeug. So fliegen bei den schnellen Sturzflügen mit dem Doppeldecker schon mal die argentinische Bespannung der Flügel oder man wird beim Flug mit der Curtiss June Bug von einem Geschwader Mowat überholt. Jeder muß in dieser Flugzeugsammlung auch Kampfflieger vertreten sein. Wer dem Baron von Richthausen nahesteht, kann dies in einem roten Dreidecker tun, wer lieber in Werner Molders' erst Vorbild sucht, der ist mit der ME 109G gut bedient. Sollte sich jemand im Top Gun Fieber befinden, so hat er mit der F15 eine Möglichkeit sich auszuleben. Aber oben zivileres umfaßt das Programm, der Leane für schwere Geschäftsreisen ist ebenso vorhanden, wie die Boeing 747 für weitere Arränge. Vom Material her ist also alles gesorgt, was für einen spektakulären Stunt benötigt wird. Gewartet und gepflegt werden diese Flugzeugtypen auf dem Airfield vom Stunt Island Prop Department.



So sieht der luftige Arbeitsplatz eines Stuntflyers aus.

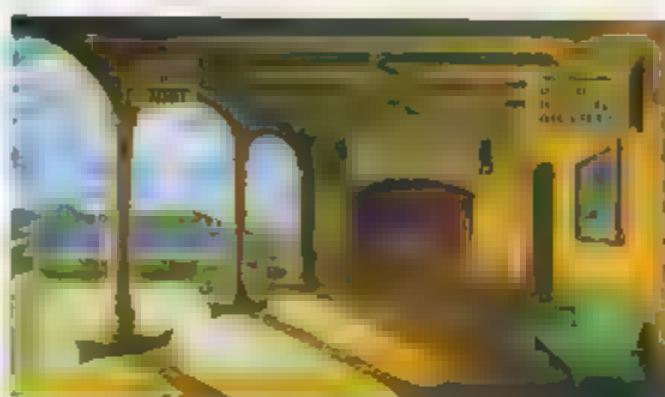
Komplettes Filmstudio, riesiger Flugpark und jede Menge Spaß

Damit all diese unterschiedlichen Möglichkeiten innerhalb eines Spiels realisiert werden konnten, sind natürlich auch einige Abstriche gemacht worden, denn sonst hätte dieses Programm vermutlich auf einer CD ausgeliefert werden müssen, weil der Festplattenspeicherplatz nicht ausreichen würde. Diese Abstriche wurden in erster Linie an der Grafik gemacht. Die Auflösung von 320 auf 200 Punkte mit 256 Far-

ben ist für eine Simulation zu grob. Konturen und Kontraste verwischen und werden kontig. Der Vorteil dieser Auflösung ist die unerhörte Schnelligkeit mit der sich alles bewegt. Bergflanken, Bäume und Häuser sind schneller vor der Flugzeugnase als man glaubt und so ist die Steuerung der Maschinen nicht einfach. Die Flugzeuge in der Außenansicht sind den Originalen so weit es ging nachempfunden. Die Darstellung in 256 Farben ermöglicht hier sogar feinste Schatteneffekte. Die Cockpits in der Innenansicht entsprechen weniger den Originalen sind aber übersichtlich und normal. Explosionen werden



Im Schneiderraum geschieht der letzte Feinschliff.



Seine Wohnung sieht der Pilot nicht oft.

aber nur als grob gerasterte Bitmaps dargestellt. Die Menü- und Bildschirmen sind gut gestaltet. Die Soundeffekte während des Fluges beschränken sich auf

das sonore Brummen der Luftschrauben und das helle Singen der Turbinen. Die Luft streicht mit hörbarem Rauschen an der Flugzeugaußenseite.

Studioarbeit...



Der Schneidetisch bietet zahlreiche Möglichkeiten zur Bildbearbeitung

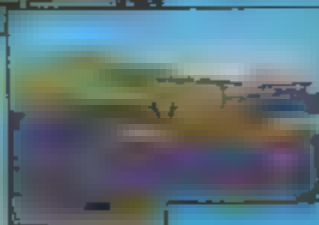
Wer schon einmal versucht hat, einen Videofilm zu schneiden, der weiß wie kompliziert ein solches Unterfangen sein kann. Auf Stunt:stand gibt es alles, was man für das Schneiden, Synchronisieren und Nachverfolgen braucht. Nur die Bedienung ist etwas kompliziert, zuerst ist es wichtig, sich mit den unzähligen Knöpfen und Schaltern vertraut zu machen. Dann gilt das Prinzip: daß nur Ausprobieren weiterhilft. So versorgt man zuerst mal einen Jumbogel mit sonorem Propellerbrummen, läßt den Knall schon zehn Sekunden vor dem Crash ertönen oder schneidet die beste Szene vorsehenlich weg. Nach dieser Einarbeitungszeit wird man aber das Schneidepult als mächtiges Werkzeug im Umgang mit Filmmaterial beherrschen. Doch vor den Erfolgen haben die Götter den Schweiß gesetzt.

Halsbrecherische Stunts

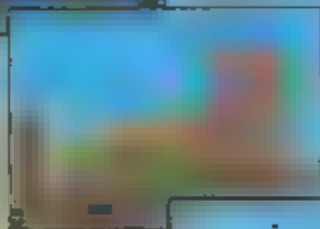
Die Landung auf der Golden Gate ist noch verhältnismäßig einfach.



Genau die Spitze des Turmes muß hier anvisiert werden.



Wer die Maschine nicht rechtzeitig hochreißt, der zerschellt unweigerlich am Boden.



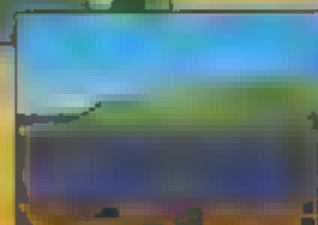
Welcher dieser Ballons enthält die tödliche Bombentracht?



London ist ja noch einfach, aber das Einparken wird schwer.



Oh die Regie im Burggraben. Krokodile ausgesetzt hat, weiß niemand.



vorbei und sollte es zu einer Detonation kommen, so kündigt dies ein satter Knall. Die Sprachausgabe beschränkt sich nicht nur auf einige, wenige Events, sondern jede Eingabe in den Menübildschirmen wird in deutlichem Englisch kommentiert. Vor Drehbeginn hört man sogar den Regisseur mit einem klassischen "Quiet on the set! Speed! And action!" Nur einige wenige Dinge trüben den guten Eindruck, den dieses Spiel hinterlassen hat. Es ist in unserer heutigen Zeit die sowieso schon schlimm genug ist, nicht gerade sehr schön, wenn man auch in Spielen die Möglichkeit hat Flugzeuge auf Wohngebiete

stürzen zu lassen. Wenn man von diesem wie ich glaube, Versehen der Programmierer absieht, bleibt ein Spiel, das aufgrund seiner Komplexität und zahlreicher Möglichkeiten lange ein Dauerbrenner bleiben kann.

Markus Gurnig



Hier werden die Stunts koordiniert und verteilt.

SPECS & TECHS	
USA 1986	
USA Simulation	
USA 1986	
EMS 1986	
EMS 1986	
EMS 1986	
Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal
PREIS lt. Hersteller	ca. DM 120,-
HARTLEUER	Disney Software
MUSTER von	Bomco

RANKING	
Simulation	
81	
Spieleranzahl	1
Motivation	Medium
Ausstattung	Üppig
Preis/Leistung	gut

Sein Blick ist ruhig und sinnierend. Plötzlich verzerrt sich sein Gesicht zu einer entstellten Fratze. Nur wenige Zentimeter vor ihm blitzt ein Messer auf. Und noch ehe er einen Schrei des Entsetzens von sich geben kann, wird er erbarmungslos niedergestochen. Der Täter will sich augenblicklich davon machen. Ein kurzer, hastiger Blick über die schmale Schulter. Er kann nicht mehr dazu, seine Füße in Bewegung zu setzen. Zwei Schüsse rissen klaffende Wunden in seinen Rücken, doch aus seinem Mund drangen keine menschlichen Laute. Während er nach vorne zusammensank, multierte seine menschliche Gestalt zu der eines Rephis.

Sie im Mittelpunkt des Geschehens

Doch diese Ereignisse machen für Sie zu Beginn dieses packenden Spieles noch keinen Sinn, sind Puzzelstücke ohne Puzzle. "Daughter of Serpents" ist Millenniums neuestes Release. Ein Abenteuer-Rollenspiel für eine Person. Neben 256 VGA-Farben, der

Daughter of Serpents

Schlangen-Beschwörung

Morgenland. Ein älterer, vom Leben gezeichneter Mann steigt die Gangway eines großen Dampfschiffs herunter. In seinen Händen hält er sein Gepäck. Um ihn herum ein Gewirr aus Stimmen und Menschen...



üblichen Soundkartenunterstützung und der Mauseuerung, erhält man auf seinen sieben Disketten zum Preis von knapp 110, DM eine ganze Reihe undurchsichtiger Geschehnisse, die einer Klärung bedürfen.

Ein Wort zu H.P. Lovecraft

Howard Phillips Lovecraft gilt als einer der Väter der modernen Horrorgeschichte. "Daughter of Serpents" entstand im Jahre 1926 als Teil der "Call of Cthulhu"-Saga und war ursprünglich als Kurzgeschichte konzipiert.

Die Hardware-Side

Endlich mal wieder ein Spiel, welches auch auf einem 286er mit äußerst geringer Taktrate spielbar ist. Eine VGA-Grafikkarte wird allerdings vorausgesetzt. Steuerbar ist "Daughter of Serpents" unter zu Hilfeahme der Maus. Einzige Einschränkung: Ihre Maus muß zum Microsoft Maus-Treiber

kompatibel sein. Ansonsten gibt es keine Probleme. Durch das Bewegen der Maus in die einzelnen Ecken des Bildschirms, kann man sich das Kommunikationsfeld oder die inventoryliste anzeigen lassen. Ansonsten dient der

Die Entwickler

Die Idee wurde von Chris Elliott und Richard Edwards ausgetüftelt. Um die technische Umsetzung kümmerte sich dann Keith Hook unter Zuhilfenahme der Grafiken und Sprites von Pete Lyon und Rob Chapman. Musikalisch unterlegt wurde das Ganze von Chris Elliott, den wir schon als ideenverantwortlichen angeführt haben.



gesamte Bildschirm zur Darstellung der einzelnen Sequenzen.

Für's Ohr

Die Soundsequenzen reißen zwar nicht vom Hocker, drängen sich aber auch nicht gerade zum Ausschalten auf. Mit ist es angenehmer, wer anderer Meinung ist, braucht nur das Spoker-Ikon zu betätigen.

Hilfsmittel

Zu Anfang kommt man nicht darum herum sich in der Hotelhalle und im Cafe umzuschauen und zu versuchen, sich durch einige Konversationen ein genaueres Bild der Geschehnisse zu machen. Je mehr und mehr sich unser anfänglicher Verdacht verstärkt desto mehr ist es vonnöten sich mit den Hilfsmitteln Landkarte und Cook's Guide of Alexandria zu beschäftigen. Als äußerst praktisch erweist sich auch die Notebookfunktion, die alle wesentlichen Entdeckungen festhält, so daß man sie jederzeit wieder einsehen kann. Spielstände können jederzeit abge-



speichert und zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufgerufen werden

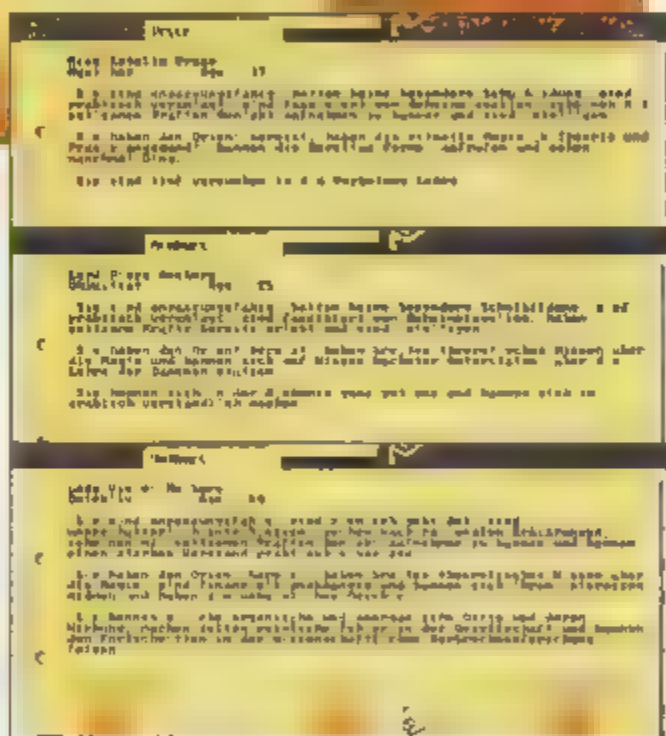
Realitätsnähe

Oder besser Geschichtstreue
Zeitlich in die zwanziger Jahre
dieses Jahrhunderts versetzt
wurde sich schematisch an die
Vorgaben des Cook-Gurde aus
diesem Jahrzehnt gehalten
Auch heute noch werden
Cook-Reiseführer von Reisen-

den aller Herren Länder als wündige Begleiter geschätzt. In dieser speziellen Version finden sich zahlreiche zeitgenössische (anno 1920) und geschichtliche Hinweise, die zur Klärung des Geheimnisses rund um den Kult der Tochter der Schlangen, unabdingbar sind. Was hat zum Beispiel diese Nachricht zu bedeuten,

die uns am ersten Tag bei unserer Ankunft im Savoy Palace Hotel, überreicht wurde? Was hat es mit dem Museum auf sich? Was hat es mit den geheimnisvollen Schlangenmenschen auf sich? Wer dingert sie? Was wollen sie? Angenehme Unterhaltung.

Thorsten Szarmantat ■



Startversuche

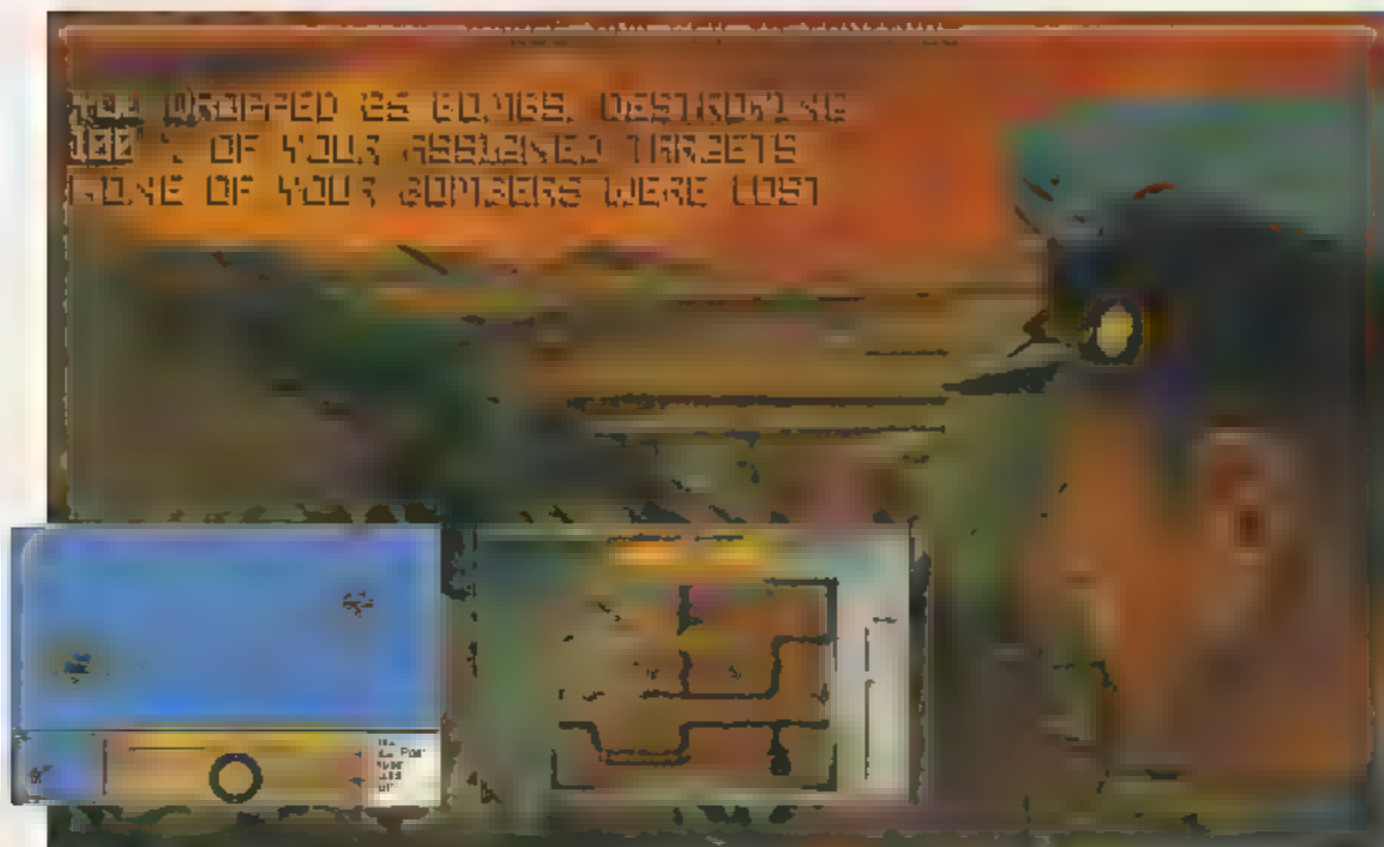
[illegible]**SPECS &**

• 2 x ATLS
• V64 **Lebensversicherung**
• V64 **Noland**
• EN5 **Fastatur**
• 2 x 100 **Loyalty**
• 100/100 **Maus**
Handbuch **Deutsch**
Spiel **Deutsch**
Kopierschutz **Wiederherstellung**
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-
HERSTELLER
Millennium
MUSTER von
Selling Points

RANKING



Spieleanzahl	7
Motivation	Minimale
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	gut



Ancient Art of War in the Skies

Eigentümliche Kombination

Nachdem Strategiespiele zur Zeit eine wahre Renaissance erleben, ist es für die meisten führenden Softwarehäuser schwer, noch etwas Neues im Strategiebereich zu bringen. Den Anfang machteSSI, die ihre Programme mit peppiger Grafik ausstatteten. Microprose startet nun den Versuch, Strategie und Action Game unter einen Hut zu bringen.

Nachdem man mit Knights of the Skies schon die ersten Erfahrungen mit dem Thema Erster Weltkrieg gesammelt hatte, und der Markt wahrlich überschwemmt ist mit Spielen zum Thema Zweiter Weltkrieg und neueren Konflikten, war es naheliegend sich noch einmal dem Ersten Weltkrieg zu widmen. Da Strategiespiele oft den Ruf haben langatmig zu

sein und Simulationen häufig nichts Neues bringen, entschied man sich für eine Mischung aus Strategie und, man höre und staune, Action Game.

Wo bitte gehts zur Front?

Eine gute Frage, wenn man bedenkt, das AAWS sich nicht wie viele andere Strategiespie-



le auf ein Szenario oder in die-
sem Fall besser auf eine Front
beschränkt, sondern an allen
Fronten des Ersten Weltkriegs
spielt.

So findet der Spieler Szenari-
en, die frei erfunden sind oder
aber Einsätze, die einen ge-
schichtlichen Hintergrund ha-
ben. Von 1914 bis 1918 sind
alle bedeutenden Schlachten,
bei denen Flugzeuge einge-
setzt waren, enthalten. Daraus
können Sie erkennen, daß Sie
es selten mit den gleichen Geg-
nern zu tun haben. In der Ma-
rine-Schlacht kann der Spieler
auf der deutschen oder franzö-
sischen Seite kämpfen. In an-
deren Schlachten tauchen so-
gar einige Exoten auf. Zum
Beispiel in der Gallipoli-
Schlacht. Hier können Sie mit
der türkischen Luftwaffe flie-
gen.

Bomber oder Jäger?

Apropos fliegen, das eigent-
liche Fliegen unterteilt sich in
Bomberangriffe oder Jagdflug-
zeugangriffe. Doch bevor Sie
überhaupt in den
Bomben/Luftkampfmodus ge-
langen, muß die große Über-
sichtskarte gut beobachtet wer-
den. Hier können Sie alle Ak-
tionen starten und die Bewe-
gungen und Manöver des
Feindes beobachten. Ferner ist
es ratsam, sich geeignete Ziele
des Gegners herauszusuchen
und, wenn möglich, den ersten
Schlag zu führen. Passivität
wird bei AAWS gnadenlos be-
straft. Ziele, die bombardiert
werden können, gibt es genug.
Städte und Munitionslager gibt
es reichlich, aber sogar HQs,
Fabriken, Brücken, Flugplätze
und natürlich an die eigentli-
che Front wurde gedacht.
Spielentscheidend ist es aber,
die Hauptstadt des Gegners
anzugreifen. Daß diese natür-
lich besonders bewacht wird,
ist selbstverständlich. Die zwei-
te Möglichkeit, die Schlacht für
sich zu entscheiden, ist alle
Feindflugzeuge abzuschießen.
Haben die eigenen Bomber
das ausgewählte Ziel erreicht,
verwandelt sich das Flugzeug-
symbol in eine Bombe. Jetzt



Microprose bietet mit AAWS eine interessan- te Synthese aus Strategie-Spiel und Arcade Action an.

hat der Spieler die Wahl, ob er
selbst die Bomben werfen will
oder es lieber dem Computer
überläßt. Der eigentliche Bom-
benabwurf geschieht aus der
Sicht des Bombenschützen. Hat
sich der Spieler seine Ziele auf
der Karte genau eingeprägt,
hat er noch die Möglichkeit
seinen Abflugpunkt auf der
Karte festzulegen. Da die
Steuerung des Flugzeuges rela-
tiv schwer ist und ein Bomben-
zielgerät nicht zur Verfügung
steht, sollten Sie lieber mehrere
Überflüge über die Ziele star-
ten. Natürlich wird der Feind
nicht tatenlos zusehen, wie Ihre
Flugzeuge seine Einrichtungen
attackieren. Er wird alles, was
er an Jagdflugzeugen zur Ver-
fügung hat, auf Sie hetzen.
Sollten seine Jagdflugzeuge
die eigenen Bomber erreichen,
bevor Sie Ihre Fracht abgewor-
fen haben, erscheint das Luft-
kampfsymbol und Sie können
Ihre wahren Qualitäten als
Bordschütze unter Beweis stel-
len.

Arcade Dogfight

Natürlich schläft auch der
Feind nicht. Meldet der Com-
puter, daß Feindflugzeuge auf
Ihr Gebiet zulliegen, wird es
höchste Zeit die Abfangjäger
starten zu lassen. Auch hier
hat der Spieler die Wahl, ob er
eingreift oder es bleiben läßt.
Entscheiden Sie sich dazu
selbst Hand anzulegen, wer-
den Sie erfreut oder überrascht
sein, wenn Sie in den Luft-
kampfmodus gelangen. Wer
auf Luftkämpfe à la Red Baron
oder Wings hofft, wird wohl

mersten Schlachten sind einige
der eigenen Flugplätze sehr
nahe an der Front. Da sich im
Spreigeschehen die Front aber
oft verschiebt, sollten Sie an ei-
nem bedrohten Frontabschnitt
lieber alle Flugzeuge zu einem
sicheren Flugfeld beordern.



eher enttäuscht sein, wer aber
Action liebt, wird begeistert
sein. Sie sehen das Kampfge-
schehen ausnahmsweise ein-
mal nicht aus dem Cockpit,
sondern in der Seitenansicht.
Zwar ist am unteren Bild-
schirm noch ein Geschwindig-
keitsmesser und ein Kompass,
welche aber auf das Kampfge-
schehen keinen Einfluß haben.
Mit Hilfe des Zahlenfeldes Ihrer
Tastatur können Loops ge-
dreht, Messerkurven geflogen
und andere waghalsige
Manöver vollführt werden.
Besonderes Augenmerk ist dem
Frontverlauf zu widmen. In den

Sollte die Frontverschiebung
einmal schneller sein als Sie,
können Sie alle Flugzeuge, die
auf einem überrollten Flugplatz
stationiert waren, abschreiben.

The Ancient Art of War in the
Skies ist ein gelungenes Pro-
gramm. Es verbindet auf ange-
nehme und interessante Weise
Strategie-Elemente mit guten
Actioneinklagen. Die Action-
parts sind steuerungstechnisch
zwar recht gewöhnungsbedürftig,
bringen aber gute Ab-
wechslung in das Strategie-
Erlebnis.

Stefan Zöbisch ■

SPECS & TECHS	
EA	Ad Lib
VGA	SoundMaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
PS/2	Joystick
386	5Mb Maus
Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kriegerschule	normal
PREIS lt. Hersteller	ca. DM 130,-
HERSTELLER	Microprose
MUSTER von	Hersteller

RANKING	
Strategie	
72	
Spieleranzahl	1
Motivation	Wochen
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	normal

Harrier Jump Jet

Senkrechtstarter

Der Harrier ist ein wendiger Senkrechtstarter mit hervorragenden Tiefflugeigenschaften und findet sowohl bei den britischen wie amerikanischen Luftstreitkräften seinen Einsatz.

Entgegen anderslautender Vorankündigungen wird sich der Harrierpilot nicht mit einer schwer bewaffneten Drogenmafia auseinandersetzen, sondern sich auf mehreren Schauplätzen gut ausgerüstetem Militär entgegenstellen. So hat beispielsweise die konservative russische Armee das norwegische Nordkap überfallen, um im skandinavischen Raum den kommunistischen Imperialismus neu zu beleben. Klar, daß die Vereinten Nationen nicht tatenlos zusehen können und internationale Streitkräfte zur Befreiung losschicken. Als Pilot der amerikanischen Harriervariante GR-7 oder der britischen AV-8B hat der Spieler die gefährliche Aufgabe, weit hinter den feindlichen Linien stehende Stellungen dem Erdboden gleich zu machen. Schon der Start von kleinen Plattformen oder Flugzeugträgern ist eine

Herausforderung, das sachte Verstellen der unter Vollast stehenden Schwenkdüsen dürfte für die meisten Schreibtischpiloten eine völlig neue Erfahrung sein. Wer es vorerst vermeiden hat, rückwärts fliegend gegen einen Berg zu driften, kann erstmal bei eingeschaltetem Autopiloten die atemberaubende Welt der eisbedeckten Fjorde genießen, die sich allerdings bald als heimtückisches Versteck feindlicher Truppenteile entpuppen. Im Gegensatz zu den meisten bisher gewohnten Flugsimulatoren bietet Harrier Jump Jet hier eine Vielzahl gegnerischer Waffengattungen: Kriegsschiffe und Flugzeuge unterschiedlichster Größe und Flugeigenschaften, schwer bewaffnete Hubschrauber und eingegrabene FLAK-Stellungen bedrohen den einsamen Harrier ebenso, wie die Panzer feindlicher Depots. Auch in Hong Kong oder auf



Das Nachtsichtgerät im Einsatz



Dicht vorbei ist auch daneben

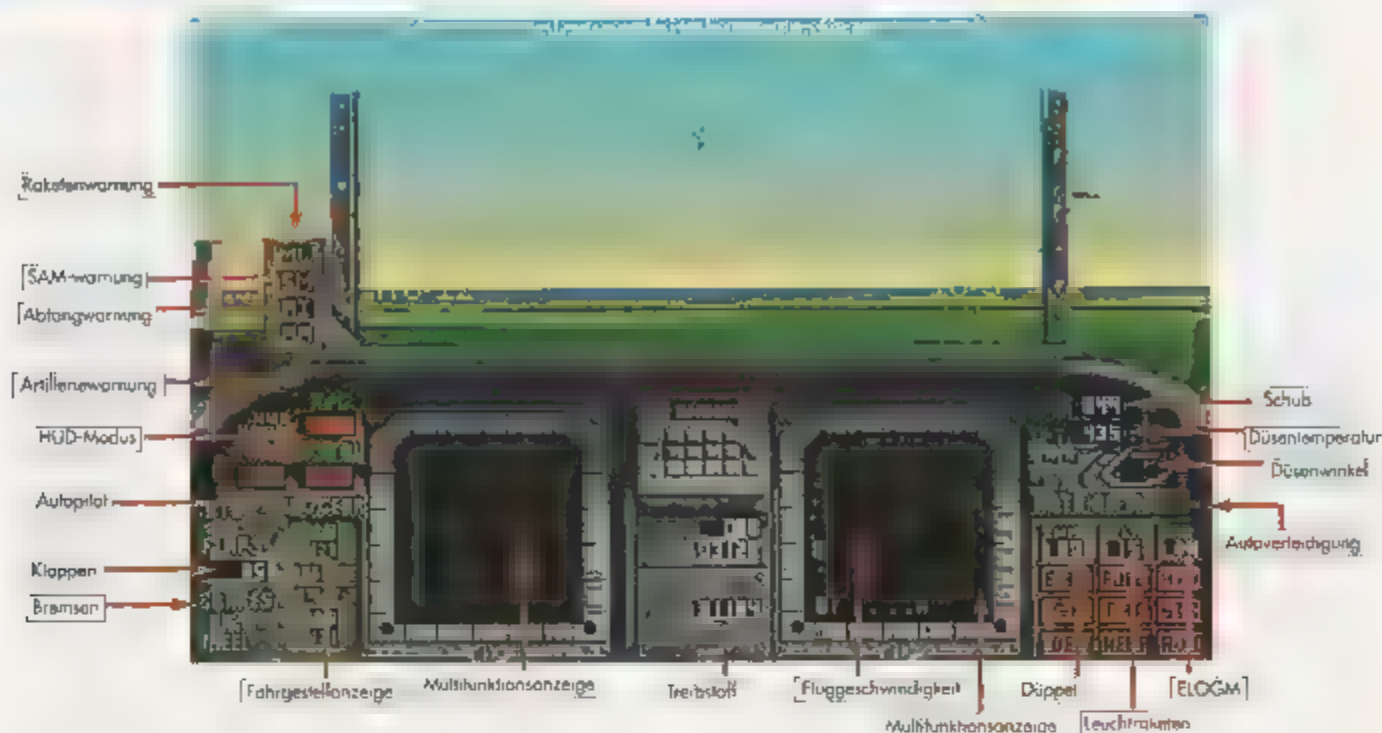
den Falklands hat der Spieler alle Hände voll zu tun, und wenn dies nicht reicht, für den hat Microprose schon jetzt neue Missionen und Einsatzorte angekündigt.

Einsatzplanung

Der Harrier wurde vor vielen Jahren als Allzweckflugzeug entworfen und ist noch heute der Stolz der britischen und amerikanischen Luftwaffe und Marine. In den Rumpf und unter die Tragflächen passen unglaubliche Mengen der unterschiedlichsten Waffen, der Harrier kann daher als Bomber ebenso eingesetzt werden wie als Aufklärer oder Jäger. Vor

Beginn eines Einsatzes kann der Spieler sein Flugzeug nach seinen eigenen Vorstellungen bewaffnen und hat dabei die Auswahl aus insgesamt 15 Varianten von Bomben, Raketen und Verteidigungssystemen. Die richtige Abstimmung auf die jeweilige Mission ist hier lebenswichtig, ebenso wie die Wahl der richtigen Flugroute und Flughöhe, denn bei Harrier Jump Jet ist nicht nur das Hinfliegen-Abschießen-Zurückfliegen gefragt. Auch der Weg ist das Ziel. Unterwegs warten jede Menge unerwartet auftauchende Hindernisse, die vom Piloten ein großes fliegerisches Können verlangen, viele Stellungen können nur vom schwe-





benden Flugzeug aus bekämpft werden, nachts ist zusätzlich der richtige Umgang mit dem Nachtsichtgerät gefragt, welches die Sicht auf ein Minimum reduziert. Wenn die Geduld für solche Missionen fehlt, die einen wochenlang beschäftigen können, der kann im zusätzlichen Dogfight-Modus auf die Schnelle sein Glück versuchen.

Farbverläufe

Microprose führt mit Harrier ein völlig neues Grafiksystem ein, welches einen guten Kompromiß zwischen schönen, aber langsamen Textures und einfARBigen, schnellen Polygonen darstellt. Die viereckigen Flächen des Drahtmodells werden mit schnell berechneten Farbverläufen ausgefüllt, deren Ränder die jeweils gleiche Farbe aufweisen und so die Ecken und Kanten fast unsichtbar machen. Auch geht man nicht mehr von der absurden Annahme aus, die Erde sei eine flache Scheibe mit einigen darauf liegenden bunten Objekten wie zum Beispiel Bergen und Flüssen, sondern jeder Ecke des Polygons wird eine Farbe und eine Höhe zugeordnet. Daraus entstehen weit realistischere Landschaften als die bisher von Flugsimulatoren

dargestellten. Leider war Microprose nicht so konsequent, die Technik der Farbverläufe auf die übrigen Objekte zu übertragen, Flugzeuge, Schiffe und Panzer bieten nur die gewohnten einfARBigen Polygone - nur das eigene Flugzeug wurde so gestaltet. Als Ergebnis des hohen Programmieraufwands läßt sich Harrier immerhin auf einem 25 Mhz 386er recht flüssig spielen, auf wesentlich schnelleren 486ern wird der Tiefflug dann zum beeindruckenden Erlebnis. Die klingliche Untermalung zeigt weniger Innovatives; Da die Geräuschkulisse eines Flugzeugs nichts außer einem mehr oder weniger lauten Rauschen bieten kann, untermalten die Programmierer immerhin die Zwischensequenzen mit einigen hübschen, der Situation angepaßten Melodien. Wer seinem Rechner keine Soundkarte zu Weihnachten geschenkt hat, verpaßt also nichts Wesentliches.

Tasten und Knöpfe

Microprose hat bei Harrier großen Wert auf gute Spielbarkeit gelegt und verzichtete daher auf dreifach belegte Tasten, die dem Funkverkehr, der Waffenprogrammierung oder

einem Flugrecorder dienen. Zwar ist auch bei Harrier fast jede Taste belegt (im Handbuch benötigt deren zusammenfassende Beschreibung sieben Seiten!), die meisten dienen aber den Außenkameras, der Tastatursteuerung oder sind durch das jederzeit erreichbare Menü ersetzbar. Auch das auf den ersten Blick erschreckend volle Cockpit enthält nur wenige wichtige Funktionen und besteht hauptsächlich aus funktionslosen, aber dekorativen Knöpfen. Harrier

Jump Jet ist eine hervorragende Ergänzung der Flugsimulorpalette von Microprose. Wegen der hervorragenden Grafik und des ungewöhnlichen Flugzeugs wird Harrier sicherlich kein Tiefflieger im eng umworbenen Simulationsmarkt werden. Aber Fluganfänger sollten gewarnt sein: Nur mit sehr viel Übung läßt sich das Flugzeug mit seinen Waffensystemen beherrschen und zum erfolgreichen Ende einer Mission fliegen.

■ Harald Wagner

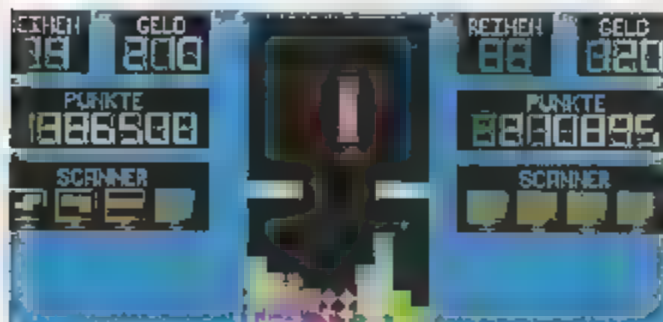
SPECS & TECHS	
ISA	Ad Lib
VGA	SoundMaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
386er	Joystick
1025 MB	Maus
Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal
PREIS lt. Hersteller	
ca. DM 120,-	
HERSTELLER	
Microprose	
MUSTER von	
Hersteller	

RANKING	
Simulation	
83	
Spieleranzahl	
1	
Motivation	
Monat	
Ausstattung	
normal	
Preis/Leistung	
normal	

Nyet 3

T-Clone

Wer kann sich nicht mehr an die durchgespielten Nächte und die verkrampten Tetris-Finger erinnern?



So genial und suchtbildend die Idee auch war, jeden Mißerfolg nur den Spieler verschulden zu lassen, ist Tetris ist out. Im Nyet 3 trotz dem zu einem Verkaufserfolg werden zu lassen, hat sich PROLINE einiges einfaches lassen. Bereits gelegte Steine verschwinden teilweise, neue tauchen an den unpassendsten Stellen auf oder werden unsichtbar. Teils bewegliche Barrieren hindern Steine am Fallen, "magische Zonen" wandeln Spielsteine während des Fallens in andere um, manchmal werden sogar die Steuer Tasten vertauscht.

Altes Spiel - Neue Regeln

Das Wichtigste in Nyet 3 aber sind die "Waffen", die mit dem Geld gekauft werden müssen, welches in den vorhergehenden Runden erspielt wurde. Der Spieler kann sich so häufig benötigte Spielsteine kaufen, Reihenzerstörer unterschiedlicher Mächtigkeit, Diamantenpressen, oder den Spielstand abspeichern und vieles weitere mehr. Eingebettet ist all das in sieben Rundenblöcke mit jeweils 18 einzelnen Spielen. Die Grafik ist wohl die beste, die für ein Tetris Spiel möglich ist, vom Sound wird diese aber um Längen geschlagen. Das einzige Manko an Nyet 3 ist die fehlende Möglichkeit einfach nur Tetris zu spielen.

Harold Wagner ■

Zyconix

Nachzügler

Die Spielidee ist einfach aber genial. Wenn da nur nicht schon vor Jahren...



Für die Spielidee mußte wieder einmal das altbekannte Tetris erhalten. Zum Beeinflussen der fallenden Rechtecke steht den Spielern aber nur die Links- oder Rechtsverschiebung der Spielsteine zur Verfügung, gedreht werden kann hier nicht, dafür sorgen sechs verschiedene Sondersteine für zusätzliche Aufregung auf dem hochkonzentrierenden Spielfeld: "Nagel spitzen" etwa zerstören alle Blöcke, die ihnen im Weg stehen und "Durchsichtige Blöcke" fungieren als Joker.

Spaßig nur zu zweit

Ohne die Zwei-Spieler-Option wäre an Zyconix überhaupt nichts Fesselndes, dazu ist die Spielidee mit den reihenweise abzutragenden Spielsteinen einfach zu ausgeklüffelt. Spielt man das Spiel aber zu zweit, können doch ein paar interessante Stunden daraus entstehen. Eine Zweier-Partie gestaltet sich ähnlich wie ein Tetris-Duell auf dem Game Boy. Blöcke, die der eine Spieler abgetragen hat, erscheinen im Spielfeld des Gegners als unzerstörbare Reihen an dessen unterem Spielfeldrand. Die Musik aus der Soundkarte läßt sich durchaus hören, der unaufhörlich abwärtsrollende Spielfeldhintergrund könnte Sie aber wehnig machen.

Thomas Borovskis ■

SPECS & TECS	
ESAT	AS Lib
VGA	Soundkarte
MSA	Noland
EMS	Testatur
ESAT	Joystick
MSA	Maus
Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal
PREIS lt. Hersteller ca. DM 90,-	
HERSTELLER Proline	
MUSTER von Hersteller	

RANKING	
Denkspiel	
67	
Spieleranzahl 2	
Motivation 1 Monat	
Ausstattung normal	
Preis/Leistung normal	

SPECS & TECS	
ESAT	AS Lib
VGA	Soundkarte
MSA	Noland
EMS	Testatur
ESAT	Joystick
MSA	Maus
Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	keiner
PREIS lt. Hersteller ca. DM 100,-	
HERSTELLER Accolade	
MUSTER von Hersteller	

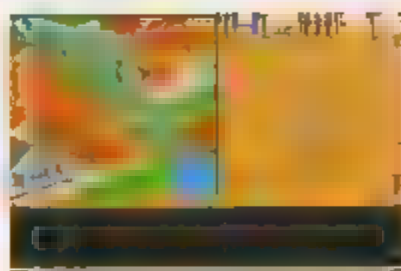
RANKING	
Denkspiel	
56	
Spieleranzahl 2	
Motivation Monate	
Ausstattung dünn	
Preis/Leistung normal	

Wie bei den meisten Rollenspielen, wählt man anfangs einen Kapitän seines Spelljammer Raumschiffes. Hierfür hat man die Wahl zwischen verschiedenen Rassen, Eigenschaften und Geschlechtern. Auch die Entscheidung, ob man als Kämpfer, Zauberer oder Dieb in den Kampf zieht, bleibt einem selbst überlassen. Ziel des Spieles ist es, mit seiner Mannschaft und seinem Schiff verschiedene Planeten anzufliegen, Geschäfte zu tätigen, Frachten zu transportieren und in manchen Geschäften Informationen einzuholen, um an Geld zu kommen. Damit kann man seine Gruppe mit Waffen ausstatten und sich ein besseres Schiff kaufen, um für gegnerische Angriffe besser gewappnet zu sein. In der Anleitung wird man darauf hingewiesen, daß man anhand der diversen Hinweise letztendlich eine bedrohliche Verschwörung aufdecken kann, die das ganze Sonnensystem "REALMSpace" be-

Spelljammer

Raumpiraten

Die Rollenspielfans können wieder aufatmen! Diesmal heißt es, das Weltall zu erforschen und im Kampf gegen fliegende, mittelalterliche Kriegsschiffe zu bestehen.



Mit Spelljammer kommt uns leider eines der schwächeren Spiele, der Rollenspiel-Profis vonSSI ins Haus. Der interessante Genre-Mix läßt die nötige Sorgfalt bei der Umsetzung des Themas vermissen.



Leider kann man vom Sound auch nichts Glorreiches berichten. Er beschränkt sich vorwiegend auf ein Hintergrundgeräuschkloppel, das vom lauten Rattern der Harddisk überhört wird. Falls man einmal als Verlierer aus einem Kampf geht und gezwungen wird, wieder von vorne zu beginnen, stellt man genervt fest, daß man die

Codeabfrage ein weiteres Mal eingeben muß. Alles in allem eine gute Idee für eine Synthese aus Abenteuer-, Rollens- und Wirtschaftssimulationsspiel, wobei die Ausführung etwas zu wünschen übrig läßt.

Markus Gellert

draht. Die Flüge von Planet zu Planet sind etwas langatmig, da sich die Grafik hierbei auf einige bewegte Linien beschränkt. Der Hintergrund besteht lediglich aus kleinen Punkten, die entfernte Sterne simulieren sollen. Da all dies nahezu in Echtzeit abläuft, wird man spätestens nach dem 3. Flug gelangweilt an den Nöcken beißen.

Rollenspiel contra Wirtschafts-

Auch die Grafik während der Raumbkämpfe läßt zu wünschen

übrig. Indes sind die Bilder der verschiedenen Städte auf den Planeten abwechslungsreich und oft mit bewegter Grafik versehen. Auch in den Geschäften begegnet man diversen Kreaturen, die eintreffsreich gestaltet sind. Im Großen und Ganzen aber beschränkt sich die Grafik auf das, was man von Wirtschaftssimulationsspielen gewohnt ist. Anfänglich ist die Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig, aber als erfahrener Abenteuerspieler erlernt man die Lenkung mit der Tastatur oder Joystick, sowie die Auswahl der Menüs mit der Maus in Kürze

SPECS & TECHS	
EA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Testatur
386er	Joystick
HD2 MB	Maus
Handbuch	Deutsch
Spiele	Deutsch
Kopierschutz	nervig
PREIS lt. Hersteller	ca. DM 120,-
HERSTELLER	SSI
MUSTER von	Softgold

RANKING	
Rollenspiel	
62	
Prozent	
Spieleranzahl	1
Motivation	Wache
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	normal

Robocop 3

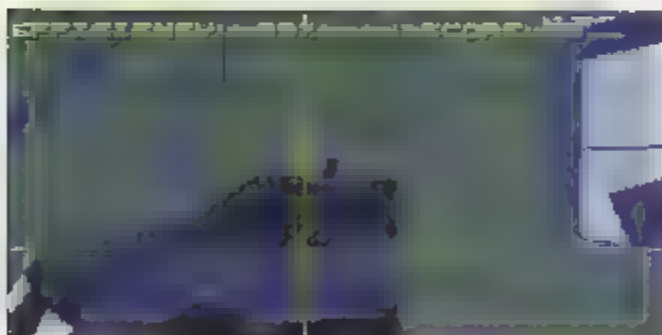
Einfach-Cop

Wenn's um Lizenzen von Kino-Knüllern für Computer-Spiele geht, kann man fast darauf wetten, daß der Software-Hersteller Ocean sich die größten Brocken vor der Konkurrenz wegschnappt. Wen wundert es da noch, daß auch Robocop 3 den Weg von der Leinwand auf den PC-Monitor gefunden hat.

Mit dem Film selbst hat das Spiel allerdings nur noch den Namen gemeinsam. Auf Wunsch präsentiert sich das Spiel in deutscher Sprache (übrigens ist auch die Anleitung mit einem

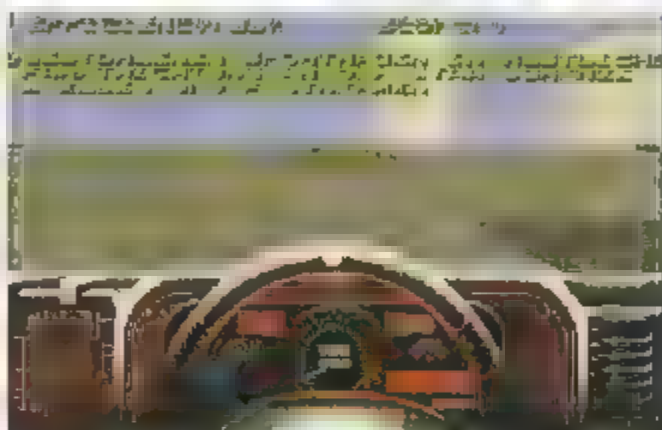
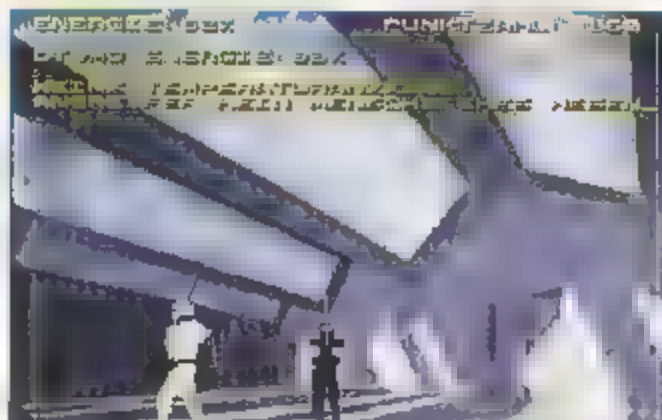
Von Punks, Terroristen und anderen Zeitgenossen

Auf zum nächsten Gefecht: Straßenkampf, Strichmänn-



deutschen Text ausgestattet) doch leider fehlen in allen Bildschirm-Texten die Umlaute. Anschließend können Sie eine Ausgabe der "MEDIABREAK NEWS" mitverfolgen. Als Robocop wird man mit fünf verschiedenen Missionen betraut. Bei Ihrem ersten Auftrag dürfen Sie auf einem äußerst engen Stadtgebiet Autos verfolgen und rammen, um anschließend die Bösewichte festzunehmen. Abgesehen davon, daß die Grafik wirklich miserabel ist (in einem grauen Erwas kurvt man um Bauklötze herum), entpuppt sich auch die Steuerung als Geduldsspiel. Beim Test war es kaum möglich, auch nur wenige Sekunden einigermaßen auf der Straße zu bleiben.

chen in Polygondarstellung mit kleinen Zacken auf dem Kopf (Punker!) machen Robocop das Leben schwer. Mit der Maus läßt sich der Held einigermaßen präzise durch die 3D-Landschaft manövrieren, mit einem Druck auf die linke Maustaste segnen die Gegner das Zeitliche. Eine nahezu identische Aufgabe erwartet einen dann in einem Gebäude, wo man à la Die Hard die armen Geiseln (erkennbar an den erhobenen Händen) von bösen Terroristen (erkennbar an den Pistolen, sonst keinerlei Unterschiede zu den Geiseln) befreien darf. Schließlich geht es noch ab in die Lüfte: Mit einem Kampfflugzeug wird die Gegend unsicher gemacht. Grafisch präsentiert sich dieser Abschnitt wie eine F16-Simu-



Man könnte sich wünschen, daß ein Bruchteil der Filmproduktionskosten in die Spielproduktion fließen würde.

lation aus den allerfrühesten PC Tagen, für heutige Verhältnisse einfach schlecht. Ein Roboter-Ninja bringt schließlich fernöstliches Flair in die Robocop-Welt. Diverse Sprünge, Schwerthiebe und Tritte setzen dem Hauptdarsteller gewaltig

zu. Potentielle Robocop-Käufer seien gewarnt: Mit einer solch eintönigen Grafik (wazu braucht man einen VGA-Color-Bildschirm, wenn man nur die "Farben" mausgrau, steingrau, dunkelgrau etc. zu sehen bekommt!), einer nur halbwegs brauchbaren Steuerung und bestenfalls Durchschnitts-Sound reiht sich das Spiel nahtlos in die bisherigen, lieblos gemachten Film-Umsetzungen ein. ■ Petra Maueröder

SPECS & TECHS	
EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
286er	Joystick
105 MB	Maus
Handbuch	Deutsch
Spiel	Deutsch
Kopierschutz	normal
PREIS lt. Hersteller	
ca. DM 110,-	
HERSTELLER	
Ocean	
MUSTER von	
Bomco	

RANKING	
Arcade Action	
50	
Spieleranzahl	
Motivation	
Ausstattung	
Preis/Leistung	

Star Control 2

Alles unter Kontrolle

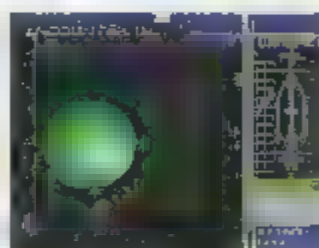
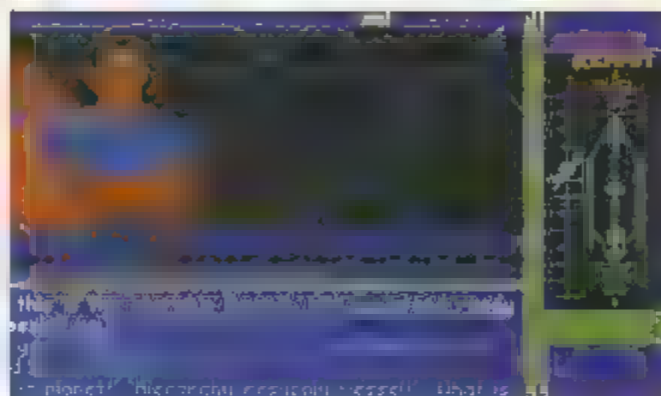
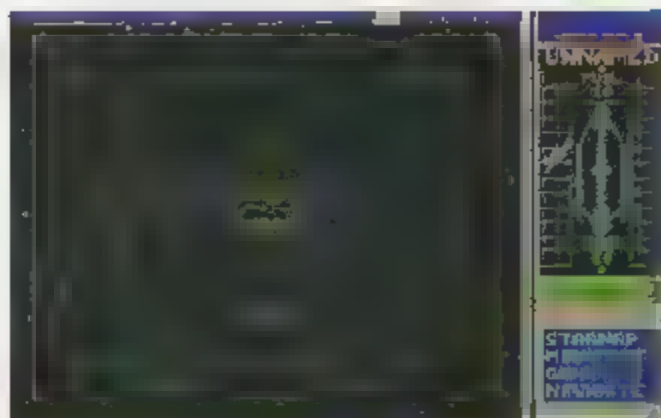
Es gibt Computer-Spiele, die es allen recht machen wollen, und sich deshalb ganz schwer in ein bestimmtes Genre einordnen lassen. Meist entsteht dann ein Sammelsurium an Spielideen, von denen keine überzeugt. Accolade beweist mit Star Control 2 eindrucksvoll, daß es auch anders geht.

Bereits der Vorträufer mit Preisen überhäuft und nicht nur eingefleischten Science-Fiction-Freaks bestens bekannt, besticht durch die überdurchschnittlich gute VGA-Grafik. Diesmal haben die Programmierer qualitativ noch einmal kräftig zugelegt. Ob Sie den ersten Teil kennen oder nicht, spielt keine Rolle. Star Control 2 ist ein völlig eigenständiges Spiel. Nach dem kurzen Intro dürfen Sie den Namen Ihres "Raumschiffs", das zu Beginn dieser Bezeichnung aber kaum gerecht wird, und sich selbst als Kapitän eintragen. Anschließend wird Ihnen eine Karte mit allen Galaxien präsentiert, die Sie erkunden können (diese liegt auch als Farbposter jeder Packung bei). Und das dürfte einige Zeit in Anspruch nehmen: Laut Handbuch warten nicht weniger als 3.000 Planeten in 500 Sternensystemen auf ihre Erkundung. Ein Radius zeigt an, wie weit das Raumschiff ohne größere Spritprobleme bewegt werden kann. Mit dem praktischen Auto-Pilot läßt sich der gewünschte Planet bequem anwählen. Kommen Sie in die Nähe eines Sterns, wird die gesamte Gegend vergrößert dargestellt und versorgt Sie mit einer Fülle an Informationen über das Gebiet. Rohstoffvorkommen, klimatische, physikalische und geologische Besonderheiten - Fans von Sim Earth würden auch hier vor auf ihre

Kosten kommen. Per Knopfdruck wird ein kleines Botenraumschiff auf den Planeten geschickt, das wertvolle Materialien einsammelt. Diese werden auch dringend benötigt, um das Gefährt auf Vordermann zu bringen.

Die Aliens warten schon ...

Leider gibt es in den Weiten des Weltalls einige Zeitgenossen, denen solche Aktivitäten ganz und gar nicht gefallen und die Ihnen deshalb das Leben schwermachen. Die Action-Komponente von Star Control 2 besteht in erbitterten Kämpfen gegen insgesamt 18 verschiedene Rassen, teils freundlich, teils feindlich gesinnt. Es ist ohne weiteres möglich, mit den Ali's und E.T.s in bester Rollenspielmanier ein Gespräch zu führen. Spielstände lassen sich selbstverständlich abspeichern, denn dieses Spiel wird Sie mehr als einen Abend an den PC fesseln. Abwechslung wird groß geschrieben, ständig gibt es etwas Neues zu entdecken und auch das gut gemachte Handbuch versorgt Sie mit allen wichtigen Details zu Ihrem Einsatz. Star Control 2 hat alles. Ein bißchen Wing Commander, ein bißchen Sim Earth, ein bißchen Elite und noch eine Menge anderer Komponenten die sehr geschickt kombiniert wurden. Zudem wird die famo-



se Grafik und der stimmungs- volle Sound nicht nur Anhänger des Vorgängers beger- stern, die sich das Spiel auf keinen Fall entgehen lassen sollten. Übrigens: Ein 386er mit mindestens 20 MHz ist ein unabdingbares Muß.

■ Petro Maueröder

SPECS & TECHS	
EAJ Ad Lib	✓
VGA	SuperMaster
SVGA	Noland
EMS Tastatur	✓
32-Bit Joystick	✓
1024MB Maus	✓
Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal
PREIS lt. Hersteller	ca. DM 120,-
HERSTELLER	Accolade
MUSTER von	Hersteller

RANKING	
Strategie	
79	
Spieleranzahl	1
Motivation	Wochen
Ausstattung	normal
Preis-Leistung für	

TV Sports Baseball

Eine Klasse für sich?

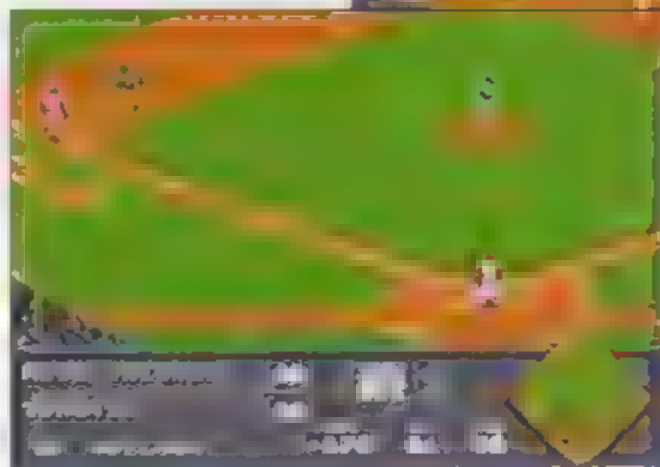
Bösartige Zyniker stempeln die amerikanische Nationalsportart Baseball kurz als ein hervorragendes Schlafmittel ab, das den gelangweilten Zuschauer sanft in das Reich der Träume entführt.

Um das komplizierte Regelwerk im Gedächtnis ständig griffbereit zu haben, muß man schon ein echter Profi sein. Für den gewöhnlichen Hausgebrauch reichen aber die Informationen, die man sich über die berichteten stattdessen Kabelkanäle besorgen kann, vollkommen aus. Von Seiten der Anleitung wird man leider verantwortungslos im Stich gelassen. Schade! Wer schon einmal mit einem Spiel der TV Sports-Reihe in näheren Kontakt getreten ist, wird sich bei Mindscapes neuer Produktion auf Anhieb pudelwohl fühlen. Die zahlreichen Menüs und Statistiken präsentieren sich auf gleiche Art und Weise wie bei "TV Sports Football" und "TV Sports Basketball". Vielleicht sollte man sich langsam einmal etwas Neues eintallen lassen? Kenner der Softwareszene wissen, daß "TV Sports Baseball" schon vor einiger Zeit auf dem Amiga erschienen ist und sogar eine ganz ansehnliche Figur machte. Die Umsetzung für den PC kann allerdings nicht gerade zu Freudentänzen reizen, vor allem wenn ein so starker Konkurrent wie "Hordball 3" im Rücken sitzt. Das Spielfeld wurde zwar äußerst realistisch und übersichtlich gezeichnet, jedoch fehlt hier offensichtlich der letzte Schliff. Besitzer eines schnellen Rechners sollten vor dem Spiel unbedingt die Handbremse ziehen und die Taktfrequenz herunterregeln. Wird diese Maßnahme nicht befolgt, so sind die bemutzten Keulenschwinger nur sehr unpräzise zu steuern und der Spielspaß reduziert sich auf ein Minimum. Da der Computergegner ein durchaus ernstzunehmender

Kontrahent ist, muß man sich schon einige Gefechte liefern um ihn schließlich besiegen zu können. Aufgrund dieser Tatsache wird die sehr schnell abfliehende Motivation ein wenig aufrechterhalten.

Toller Sound?

Bei der grafischen Darstellung kann "TV Sports Baseball" ebenfalls nicht zum großen



tönt nämlich zu allem Überfluß aus dem fast in Vergessenheit geratenen PC-Speaker. Fazit: Wenn Programme auch Gefühle hätten, so würde "TV Sports Baseball" im Angesicht von "Hordball 3" bestimmt vor Neid erblassen. Der etwas ältere Kollege hat einfach die Nase vorn.

Oliver Menne

Wurf ausholen. Die Sprites sind schön animiert und auch die vielfältigen Menüs können Gefallen finden. Mehr darf man allerdings beim Kauf dieses Spiels nicht erwarten. Sehenswerte Zwischensequenzen und ein stimmungsvolles Intro? Fehlanzeige! Hört man sich den heutigen Standard vor Augen, so darf man sich getrost enttäuscht zeigen. Soundtechnisch setzt Mindscape aber noch einen drauf. Es werden lediglich AdLib- und Rolandkarten unterstützt, was den Großteil der externen Lautsprecher wohl verstummen lassen wird. Überraschend ist dabei außerdem, daß man auf die gewohnte Sprachausgabe nicht verzichten muß. Die er

SPECS & TECHS	
KAT	At 1.6
VGA	Soundblaster
WGA	Roland
EMS	Tastatur
286er	Joystick
10 MB	Maus
Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	keiner
PREIS lt. Hersteller	
ca. DM 120,-	
HERSTELLER	
Mindscape	
MUSTER von	
Hersteller	

RANKING	
Sportspiel	
40	
Spieleranzahl	
2	
Min./Max. Wert	
100/100	
Preis/Leistung	
schlecht	

Cave Man Ninja

Steinzeit-Hickhack

Joe und Mac sind zu bedauern: Da wagen es doch glatt ein paar freche Neandertaler, ihnen bei Nacht und Nebel die Frauen zu kidnappen. Das können die beiden nicht auf sich sitzen lassen, und schon befinden sie sich im tiefsten Schlamm.

Als selbsterrnannte "Cave Man Ninjas" kämpfen sich die Helden gegen ganze Horden von feindlich gesinneten Antagisten, riesigen Flugsauriern und wütenden Dinos durch. Dabei steht ihnen ein nahezu unerschöpfliches Arsenal an Waffen zur Verfügung: vom Messer über Steinaxte bis hin zu Bumerangs ist alles vorhanden. Sind sie erfolgreich, winken kleine Belohnungen in Form von Früchten, Süßigkeiten usw., die sich positiv auf das Punktekonto auswirken. Per Joystick oder Tastatur lässt man Joe und Mac durch die horizontal scrollende Landschaft bis am Ende eines jeden der fünf Levels ein Rendezvous mit dem obligatorischen "Obermütz" anstreben. Wenn auch diese Prozedur erfolgreich überstanden ist, winkt ein Küßchen von einer Steinzeit-Schönheit. Ein Balken zeigt dabei die noch zur Verfügung stehende Energie an. Bei zu großen Kraftanstrengungen sinkt die Anzeige auf Null und wieder ist ein Leben dahin. Aber Continuo sei Dank - selbst in solchen Situationen darf man sich ein weiteres Mal an dieser Stelle probieren.

Alte Bekannte in neuem Outfit

Was erfahrenen Spielern sofort auffällt, ist die Unverfrorenheit der Designer, einzelne Elementen



te und ganze Passagen von bekannten Vorbildern zu übernehmen. Etwa der Schrittzug in Steinform, der zu Beginn auf die Hauptdarsteller fällt, ist vielen sicher noch von den Cave Man Ughlympics in guter Erinnerung. Und so gibt es etliche weitere Beispiele, die die Programmierer fleißig abkopiert haben: Etwa von Prehistorik, daß Joe bzw. Mac am Ende ihrer Laufbahn als Engelgen Himmel schweben. Und das ist noch lange nicht alles, was schon mal da war, ganz abgesehen davon, daß das Spielprinzip nun wirklich zu den ältesten überhaupt zählt und an sich keine großen revolutionären Neuheiten zu sehen sind.

Doch ein paar eigene Ideen sind den Grafikern doch noch eingefallen. Besonders erwähnenswert sind die vielen putzigen Details, die dem an sich recht stupiden Haul-Drauf-Szenario-Spiel einen liebens-

werten Charakter verleihen. Jede Menge Gags locken selbst Leute vor den Bildschirm, die sonst nur bei Lemmings & Co. einen Blick auf den PC riskieren. War jedoch ein ausgesprochen anspruchsvolles

Die Höhlenbewohner bringen etwas Licht in das Dasein der Plattform-Spiele auf dem PC.

Jump'n Run erwartet, wird wiederum enttäuscht. Vor allem jüngere PC-Freaks werden von dem Steinzeit-Epos, das im Zwei-Spieler-Modus zur Höchstform aufläuft, begeistert sein und auch alte Caveman Ughlympics-Veteranen, denen es an Nachschub mangelt, werden sicherlich auf ihre Kosten kommen. Nach ein wenig Hinweis. Ohne Expanded Memory (EMS) läßt sich das Spiel nicht starten, der Treiber EMMA386.SYS muß also geladen sein.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECHS	
EGA Ad Lib	
VGA SoundMaster	
SVGA Roland	
EMS Tastatur	
Edger Joystick	
MS SMI Maus	
Handbuch	Deutsch
Spiel	
Kopierschutz	normal
PREIS lt. Hersteller	ca. DM 100,-
HERSTELLER	Elite
MUSTER von Hersteller	

RANKING	
Jump'n Run	
68	
Spieleranzahl	2
Motivation	Wachst.
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	normal

Castles II

Der König ist tot...

Wir schreiben das Jahr 1312. König Charles von Frankreich ist gestorben und hat keinen Nachkommen hinterlassen. Wollen Sie sich der Aufgabe stellen, die Krone im Kampf mit vier anderen machthungrigen Fürsten zu erobern?

Nachdem das Mitte letzten Jahres erschienene Castles aufgrund fehlender strategischer Elemente nur halbwegs überzeugen konnte, hat man bei Castles 2 scheinbar aus den Fehlern von damals gelernt und einiges verändert.

Aus einer Landkarte Frankreichs des 14ten Jahrhunderts müssen nach alter Defender of the Crown-Manier einzelne Landsinne erobert werden. Um Eroberungen zu verteidigen, müssen Burgen errichtet werden.

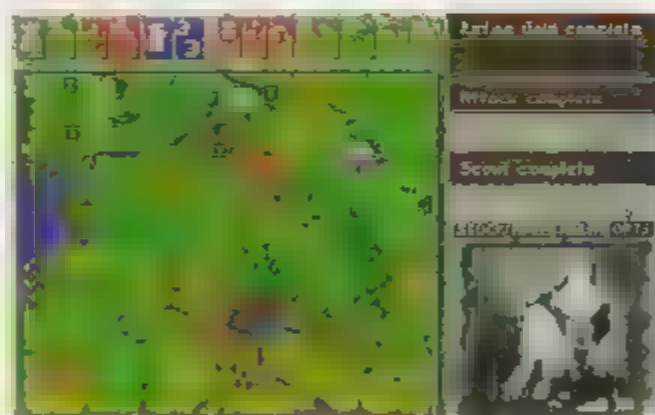
Wenn es nun zum ersten Kampf kommt, können Sie Ihre Truppen stationieren und testen, wie wirkungsvoll Ihre Verteidigungsanlage bzw. die des Computers ist.

Doch da man gegen vier Gegner auf einmal wohl keine Chance hätte, ist es selbstverständlich auch möglich, diplomatische Missionen zu starten. Bei einem schwachen Gegner können Sie so vielleicht sogar noch ein paar Goldstücke an Schutzgeld herauschlagen, ein starker Fürst wird darüber aber wohl nur lachen und Ihnen den Kopf des Boten allein zurückschicken.

Multitasking?

Das Spiel selber wird durch bis zu sechs gleichzeitig ablaufende Tasks gesteuert. Das heißt Sie haben eine bestimmte Menge von Aktionspunkten aufgeteilt in administrative, mi-

litärische und politische Einheiten. Pro Einheit können Sie nun maximal zwei Aktionen, wie

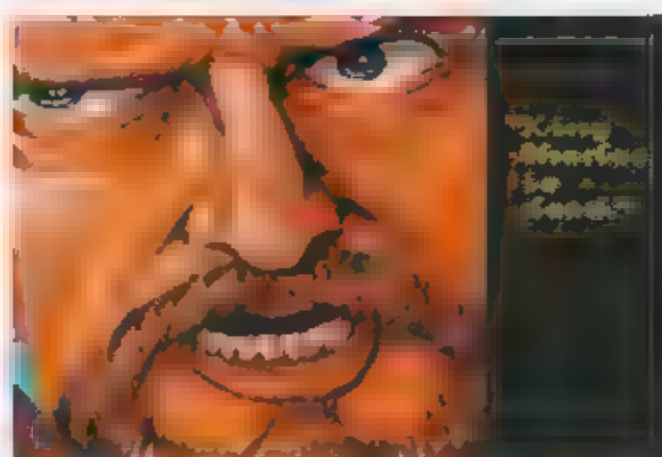


Das hat man doch schon öfter gesehen.

Angriffe, Burgenbauen und Spionieren, tätigen. Je mehr Punkte Sie einem Task zuordnen, um so schneller wird er erledigt werden. OS/2 läßt grüßen.

Die interessant gestaltete Anleitung mit vielen Hintergrundinformationen dient auch gleichzeitig als Kopierschutz. Doch wenn man schon mit so einer schönen Abfrage bedacht wird, wäre es vielleicht ganz nett, wenn wenigstens die angegebenen Seitenzahlen stimmen würden. Nach einiger Zeit wird es nämlich etwas nervig, jeweils die gesamte Anleitung nach dem Code zu durchsuchen.

Das Spiel verfügt über eine ansprechende Grafik, alle Details sind ohne Probleme zu erkennen. Die Kampfgrafik erinnert



ein Schmunzeln entlocken. Der Sound ist dagegen nicht ganz so gelungen.

Von allem Etwas

Castles II kann ohne Probleme als eine Mischung aus Centurion, Defender of the Crown und Castles I bezeichnet werden. Wenn es vor einiger Zeit schon auf den Markt gekommen wäre, hätte es bestimmt eine Spitzenposition im Strategiespiel einnehmen können. Aber heutzutage muß ein Strategiespiel einfach mehr bieten, um bestehen zu können.

■ Lars Geiger

SPECS & TECHS	
KATALE	
VGA	Soundblaster
SVGA	Roland
EMS	Testatur
386er	Logitech
NOTING	Maus
Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	pendig
PREIS lt. Hersteller	
ca. DM 120,-	
HERSTELLER	
Interplay	
MUSTER von	
Hersteller	

RANKING	
Strategie	
71	
Spieleranzahl	
1	
Motivation	
Monate	
Ausstattung	
normal	
Preis/Leistung	
normal	

Cool World

Eiskalt!

Kim Basingers lange, nackte Beine animieren zum Kauf, doch viel beeindruckender ist der Abgrund an Langeweile, der sich beim Spielen von Cool World auftut.

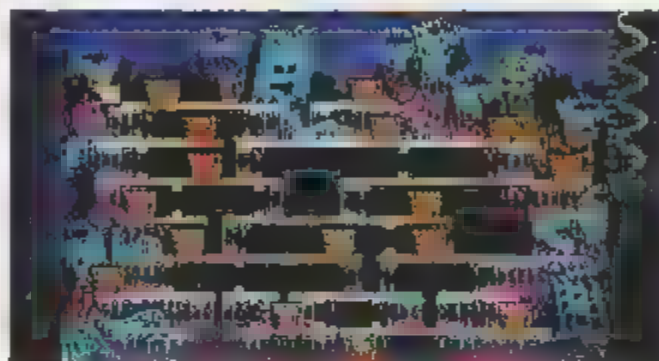
Cool World ist ein Film, der in den Vereinigten Staaten derartig flopte, daß er bei uns gar nicht erst ins Kino kam. Kim Basinger taucht dann als Zeichentrick-Barbie auf, die irgendwann auf seltsame Art und Weise zum Leben erwacht und ihrem Schöpfer dasselbe zur Hölle macht. Die Filmrestverwertungsmaschine Ocean hat aus diesem Stoff nun ein Spiel fabriziert, bei dem rätselhaft ist und bleibt, warum daraus ein Jump'n' Run wurde.

Verwirrende GANGLIEN

In der viersprachigen Anleitung erfährt man, daß irgendwelche Comic-Figuren (sogenannte Doodles) Gegenstände aus der Real World, der echten Welt, in die Cool World genannte Comic-Ebene schieben. Wenn sie dabei nicht gestoppt werden, wird das Universum explodieren, weil seine Balance gestört ist. Dies zu verhindern, ist die Aufgabe unseres Helden Harris, eines Polizisten der ungefähr so aufregend aussieht wie Derrick. Seine einzige Waffe dabei ist ein Füller, der Tintentropfen verschießt, auf welche die Doodles recht allergisch reagieren. Nach 16 Levels kommt es dann zum großen Showdown zwischen Harris und der Anführerin der bösen Doodles, die sich Hollie nennt und eben jene schon erwähnte Comic-Variante von Kim Basinger ist.

Die einzelnen Levels finden in einer durchschnittlich guten

Grafik statt, die Figuren sind nicht übermäßig einfallsreich gezeichnet, aber doch beim



ersten Mal ganz hübsch anzusehen. Der Sound ist allerdings furchtbar langweilig. Aber das ist es ja nicht, was dieses Spiel so schrecklich macht. Denn wenn man nach völlig überflüssigem Rungeleufe im ersten Level angekommen ist, fragt man sich, was nun zu tun ist. Nach etwas Ausprobieren stellt sich heraus, daß die kurzen und konfuse Hinweise aus der Anleitung nichts anderes bedeuten, als alles was da kreucht und fleucht möglichst schnell abzuschießen und dabei möglichst lang zu überleben. Das und nichts Anderes ist der Sinn dieses Spiels, und zwar 16 Levels lang, ohne große Abwechslung, ohne interessante Herausforderung und damit ohne jede Motivation.

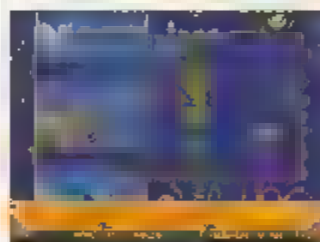
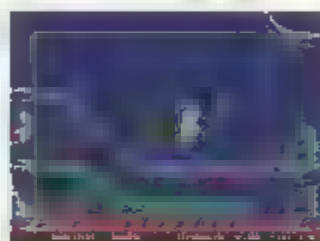
Game Boy spielen!

"Ein gutes Spiel ist einfach, spannend, klar und temporär," sagt Kenji Miki, Programmierlehrer bei Nintendo. Und das merkt man auch bei



Mußte nach dem Film-Flop auch der Software-Flop folgen?

len Spielen dieser Firma an während es Cool World an diesen Attributen mangelt. Denn trotz aller Überlegenheit des großen PCs gegenüber dem kleinen Game Boy, wie



Farbe, großes Bild, Soundkarte, Joystick, Rechenleistung usw., ist Cool World den meisten Game Boy-Modulen unterlegen.

■ Peter Freunsch

SPECS & TECHS	
EGA	Ad Lib
VGA	Soundblaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
286er	Joystick
NOTIZEN	Maus
Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	keiner
PREIS lt. Hersteller	
ca. DM 120,-	
HERSTELLER	
Ocean	
MUSTER von Hersteller	

RANKING	
Jump'n Run	
24	
Gameplay Originalität	
Spieleranzahl	1
Motivation	1 Tag
Ausstattung	dünn
Preis/Leistung	schlecht

Dominium

Verschnitt

Mit diesem Strategiespiel versucht nun das (zumindest in Deutschland) noch weitgehend unbekannte französische Softwarehaus Microids den Markt zu erobern.

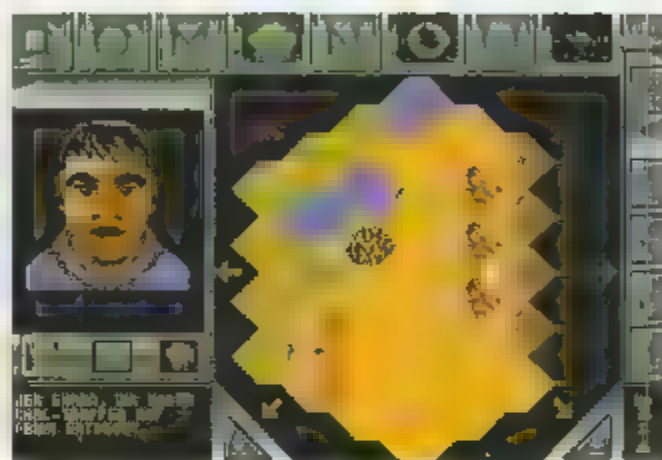
Ihr Widersacher ist diesmal ein Baron namens Tar Dal Kraal, der die friedliche Planetengemeinschaft bedroht. In seinem Machtstreben hat der Baron die Umlaufbahnen einiger Planeten des Dominium-Systems geändert und versucht nun, fünf auf den Planeten des Systems verteilte Reaktoren zu erobern, mittels derer er in der Lage wäre, die abgeleiteten Planeten endgültig in die Sonne stürzen zu lassen. Um dieser Drohung zu begegnen, werden Sie als Oberbefehlshaber nach Dominium gesandt, um dort eine Verteidigungsarmee aufzubauen und damit den herrschsüchtigen Baron in seine Schranken zu weisen. Sie beginnen Ihr Kommando ganz bescheiden mit einer Fabrik und einer begrenzten Menge von Rohstoffen auf dem vierten Planeten des Systems. In dieser Fabrik kann nun eine Reihe von Fahrzeugen und Raumschiffen gebaut werden, mit deren Hilfe der Reihe nach alle Planeten des Systems erforscht werden können. Da Baron Kraal auch nicht untätig bleibt, müssen selbstverständlich auch Kampfeinheiten gebaut werden, um Transporte zu eskortieren oder um die Reaktoren vor etwaigen Angriffen zu schützen. Das Spielfeld von Dominium ist in Hexfelder eingeteilt, auf denen die einzelnen Einheiten je nach Geländetyp mehr oder weniger gut vorankommen. Alle Bewegungen, Bauprojekte und Kämpfe folgen einem kontinuierlichen Zeitablauf. Daß sich dies auf den Spielverlauf sehr negativ auswirkt, bekommt man an allen Ecken zu spüren. Zu Beginn des Spiels kommt schon

ziemliche Langeweile auf, da es scheinbar bereits eine Ewigkeit dauert, auch nur die einfachsten Einheiten zu produzieren, die dann auch noch trotz der (im Vergleich zu den anderen Einheiten) hohen Geschwindigkeit unerträglich langsam über das Spielraster kriechen.

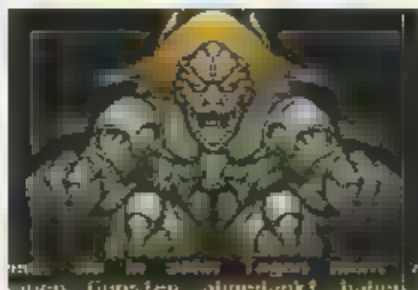
Lieblose Gestaltung

Hat man dann nach einigen Spielstunden eine ordentliche Armee aufgebaut, wird man pausenlos mit irgendwelchen Mitteilungen bombardiert, so daß der Überblick leicht verloren geht. Da das Spielgeschehen zudem noch auf acht Schauplätze verteilt ist, leider man sehr bald unter chronischer Orientierungslosigkeit. Daß der Sound bei den meisten Strategiespielen getrost vernachlässigt werden kann, zeigt sich auch beim sehr eintrübigen Gedudel, das aus den Soundkarten plätschert. Auch bei der Grafik hat man sich keine große Mühe gegeben. Die zudem noch recht umständliche Steuerung der eigenen Truppen, sowie die Tatsache, daß man lediglich indirekt über den Aggressivitätsgrad der Einheiten auf das Kampfgeschehen einwirken kann, wirken sich auch nicht gerade positiv auf die Motivation aus. Alles in allem steht Dominium wohl am ehesten den mißglückten Versuch dar, eine Synthese aus "Utopia" und "Battle Isle" zu erstellen, was aber leider aufgrund der mangelnden Spielbarkeit gründlich in die Hose ging.

■ Martin Müller



**Viele Ideen zusammen-
geworfen und
nichts daraus
gemacht.**



SPECS & TECHS	
EA Ad Lib	•
VEA SoundMaster	•
SVGA Roland	•
EMS Tastatur	•
• EMS Joystick	•
• BA 3Ma Maus	•
Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal
PREIS lt. Hersteller	
ca. DM 100,-	
HERSTELLER	
Microids	
MUSTER von	
Hersteller	

RANKING	
Strategie	
35	
Spieleranzahl	
Motivation	
Ausstattung	
Preis/Leistung	

Curse of Enchantia

Comic Abenteuer

Wer schafft es, dem Fluch der teenage-gierigen Hexe zu entgehen?

Vor langer, langer Zeit, in einer Welt, die sehr weit von der uns bekannten entfernt liegt, herrschten die gemeinsten und grausamsten Hexen, die man sich vorstellen kann. Da Hexen sehr eitel sind, plante die böseste und gefährlichste von allen, mit Hilfe des Trankes der ewigen Jugend, der Natur ein Schnippchen zu schlagen. Aber die Hexe wusste, daß ihr Trank ohne die wichtigste Zutat wirkungslos bleiben würde. Was ihr noch fehlte, war nichts geringeres als ein lebendiges männliches Menschenkind. Eines Tages, als Brad, die Hauptfigur dieser Geschichte, mit seiner Schwester Jenny auf einem einsamen Feld Baseball spielt, sammelt die Hexe alle Zauberkraft in ihrem Reich und holt Brad durch das magische Tor in ihre Welt.

Hier beginnt das Abenteuer. Brad muß nun eine Vielzahl von rätselhaften und gefährlichen Abenteuern bestehen, um der Hexe zu entfliehen und wieder sicher nach Hause zu kommen. Dabei präsentiert sich Curse of Enchantia in einer fast Sierra-artig animierten Grafikorgie. Denn damit Brad wieder in seine Welt zurückgelangt, muß er sein Geschick in über 150 Schauplätzen beweisen. Böse Zungen würden beim erstmaligen Betrachten des Spiels behaupten, es handle sich um ein Jump'n Run-Game, da die grobe Animation der Hauptfigur und das schlechte Zuckel-Scrolling schnell zu dieser Meinung führen könnten. Sehr positiv machen sich dagegen die Bildhintergründe und die Vielzahl von eingebauten Gags bemerkbar. Gänzt der Spielverlauf doch mit vielen lustigen Animationen und bizarr anmu-

tenden Figuren. Der so eingebrachte Spielwitz gleicht viele der vorher genannten Negativpunkte aus, denn die animierten Spritecartoons sind sehr detailreich realisiert und erreichen somit schon fast Comicreife.

Von Hexen und Baseballspielern

Zur Bedienung des Spiels kann man sagen, daß es im Grunde genommen an der Icon-Steuerung nichts auszusetzen gibt. Nach einem Druck auf die rechte Maustaste erscheint ein Icon-Menü, das die Ausführung aller Befehle durch Mausclicks ermöglicht. Dabei wurde aber bei den Verknüpfungen der einzelnen Gegenstände schon fast ein wenig übertrieben, die Vielzahl der Befehlsmöglichkeiten ist oftmals unübersichtlich.

Der Schwierigkeitsgrad ist nicht sehr hoch, so daß wahre Abenteuerfans nicht so recht auf ihre Kosten kommen werden. Neulinge auf dem Adventuresektor können sich leicht in die Materie eindenken und die einzelnen Hindernisse nach einigen Versuchen hinter sich lassen. Einerseits weist das Spiel Mängel im Grafik- und Soundbereich auf, andererseits glänzt es mit einer Vielzahl von Schauplätzen und ist gespickt mit lustigen Gags. Allen "seriösen" Abenteurern würde ich eher vom Kauf dieses Spiels abraten. Für diejenigen unter uns, die nicht so sehr auf durchgerätselte Nächte stehen, sondern relativ schnell bei einem Spiel vorankommen möchten, ist Curse of Enchantia wohl eine sinnvolle Ergänzung der Spiele Sammlung.

■ Thomas Brenner



Schräge Perspektiven und witzige Dialoge kennzeichnen Cores Adventure.

SPECS & TECS	
EA	Ad Lib
VGA	Soundblaster
SVGA	Roland
EMS	Testatur
286er	Joystick
MS 7 MB	Maus
Handbuch	Deutsch
Spiel	Deutsch
Kopierschutz	normal
PREIS lt. Hersteller	
ca. DM 110,-	
HERSTELLER	
Core Design Ltd.	
MUSTER von Hersteller	

RANKING	
Adventure	
68	
Spieleranzahl	
Motivation	
Ausstattung	
Preis/Leistung	

Dynatech heißt die neue Wirtschaftssimulation, die im Jahre 2550 angeordnet ist. Und man höre und staune, in Dynatech geht es nicht darum, in Spielrunden gegeneinander anzutreten, Missionen zu erfüllen und Saboteure anzuheuern, sondern ums ÜBERLEBEN!

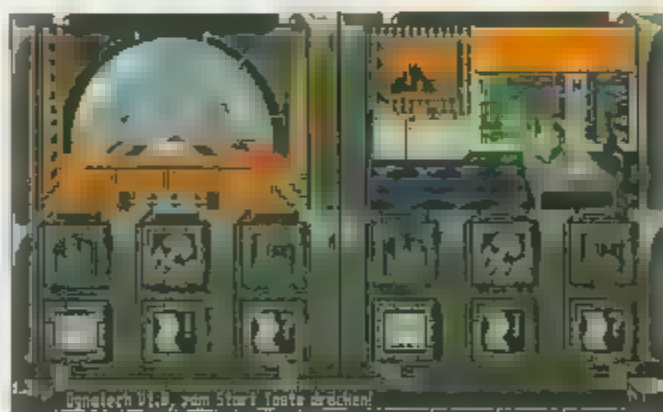
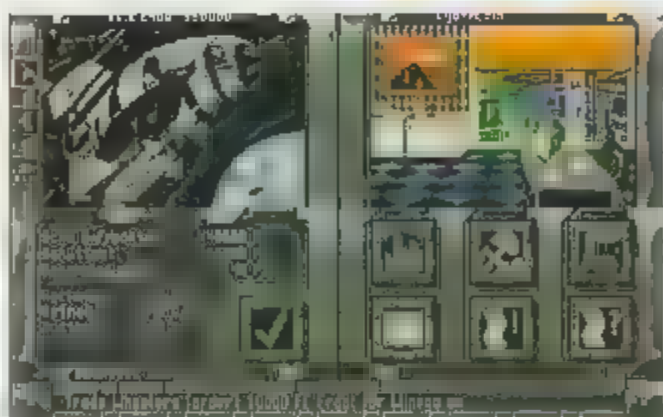
Der Anfang vom Ende

Im Jahre 2550 sind die Rohstoffreserven der Erde erschöpft. Es gibt keine bebaubaren Flächen mehr. Die Menschheit steht am Abgrund. Der letzte Ausweg ist die Erschließung und Ausbeutung anderer Planeten, um die Erde mit dem Lebensnotwendigen zu versorgen. Ihre Aufgabe ist es nun als freier Unternehmer sich der interplanetarischen Marktwirtschaft zu stellen. Leider ist das nicht so einfach, wie es sich anhört. Es kommen Probleme auf den Industriemagnaten zu, die ihm den Schlaf rauben werden. So ist die erste und am Anfang auch wichtigste Frage, welcher Branche man sich zuwendet. Insgesamt 18 verschiedene Waren können produziert und gehandelt werden. Dabei stehen alle Waren in direktem Zusammenhang miteinander. Um nur ein Beispiel zu nennen: Rubine werden aus Stahl und Kunststoff hergestellt. Für die Stahlherzeugung werden Erz und Brennstoffe benötigt, während Kunststoff aus Erdöl erzeugt wird. Alleine dies macht deutlich, daß es bei Dynatech nicht nur um den Abbau oder die Produktion eines einzelnen Produktes geht, vielmehr ist es wichtig zu durchschauen, welche Rohstoffe benötigt werden, um ein bei weitem gewinnträchtigeres Endprodukt zu erhalten. Unterteilt sind alle Waren in drei Warengruppen. In Warengruppe 1 sind alle Rohstoffe wie Erdöl, Wasser, Vieh oder Erz untergebracht. In der Warengruppe 2 sind die sogenannten Zwischenprodukte enthalten. Zwischenprodukte sind z.B. Kunststoff, Dünger, Stahl oder Chemikalien.

Dynatech

Dualer Markt

Seit Anbeginn der Computer standen Wirtschaftssimulationen immer hoch im Kurs. Dieses hat sich vom guten alten C-64 bis zum superschnellen 486DX 50 nicht geändert. Und so stößt auch Magic Bytes in diese Marktnische hinein.



Wirtschaftssimulationen gibt es mittlerweile wie Sand am Meer. Über eine Option für zwei Spieler verfügen allerdings nur wenige, was Dynatechs Möglichkeit zu einem Simultanspiel noch außergewöhnlicher werden läßt.

Die wohl wichtigste Warengruppe ist die Dritte. Hier sind die Endprodukte aufgeführt. Maschinen sind ebenso enthalten wie Medikamente, Textilien, Nahrung oder Roboter. Natürlich müssen all die Waren auch transportiert werden. Dies geschieht mit Raumschiffen.

Mit ihrer Hilfe können Sie Ihre Produktionsfabriken auf einen ausgewählten Planeten bringen lassen und natürlich auch die dort gefertigten Waren transportieren. Daß es da bei verschiedenen große und warenauspezifische Raumschiffe gibt ist selbstverständlich.

Ab in den Weltraum

Dynatech bietet alles das, was man von einer guten Wirtschaftssimulation erwartet. Alle Zusammenhänge sind durchdacht und suchen in ihrer Komplexität ihresgleichen. Angenehm fällt auf, daß bei Dynatech nicht Sabotage und Vernichtung des Gegners im Vordergrund stehen, sondern Zusammenarbeit und Eigeninitiative. Die Grafik ist gut und beschränkt sich auf einzelne Bilder in den jeweiligen Menüs.

■ Stefan Zöbisch

SPECS & TECS	
EGA	Ad Lib
VGA	SoundMaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
286er	Joystick
102 MB	Maus
Handbuch	Deutsch
Spiel	Deutsch
Kopierschutz	normal
PREIS lt. Hersteller	
ca. DM 110,-	
HERSTELLER	
Magic Bytes	
MUSTER von	
Hersteller	

RANKING	
Wirtschaftssimulation	
70	
Spieleranzahl	
2	
Motivation	
Monat	
Ausstattung	
dünn	
Preis/Leistung	
normal	

Das beiliegende Handbuch umfaßt nicht nur alle wichtigen Hinweise zum eigentlichen Spiel, sondern gibt ebenfalls über alle Regeln und Tricks dieser eigenwilligen Sportart Auskunft. Wer bei manchen Auslegungen noch nicht ganz firm ist, kann sich hier die nötige Bestätigung geben lassen. "Front Page Football" ist fast mehr als ein konventionelles und ockereladenes Sportspiel, ohne dabei das Stichwort Simulation zu früh in den Mund zu nehmen. 1.400 Spieler, 28 Mannschaften und 8.000 Animationen bzw. Spielzüge sind aber nur die Grundvoraussetzungen, die auf ein gelungenes Spiel hofen lassen.

Üppiges Angebot

Im Trainingslager läßt sich diese Optionsvielfalt noch ganz schön steigern, denn hier kann das Team auf den nächsten Gegner eingestellt werden. Wenn das nicht genug ist, der kann sich einmal auf der Transferliste umsehen oder einen verletzten Spieler in Behandlung geben. "Front Page Football" gibt dem geneigten Footballamateur außerdem die Möglichkeit, ein gepflegtes Ligaspiel aufzuziehen, in dem es selbstverständlich darum geht, den begehrten "Super Bowl" zu gewinnen. Über drei verschiedene Schwierigkeitsstufen läßt sich das Spielgeschehen exakt dem eigenen Können anpassen. Der Modus "Basic" zieht bei jeder Kleinigkeit den Rechner zu Rate und vermittelt eher den Eindruck eines strengen Managerspiels, in dem auch die Rolle des Trainers übernommen werden kann. Eingeweihte werden sich gleich die Spielart "Advanced" zu Gemute führen, in der völlig selbstständig gehandelt werden muß. Jeder Spielzug muß im Hinterköpchen gespeichert sein, denn erklärende Skizzen sind etwas für den Kindergarten. Sogar die Spieler müssen von Hand gesteuert werden. "Standard" ist schließlich die perfek-

Front Page Football

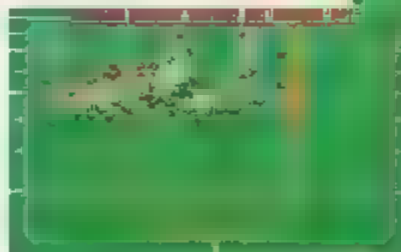
Dynamischer Touchdown

Obwohl es sich bei American Football um eine äußerst interessante Sportart handelt, lassen sich hervorragende Umsetzungen auf dem PC an einer Hand abzählen. Daß sich gerade Dynamix dieses ernsthaften Problems angenommen hat, ist höchst erfreulich, bringen sie doch in der Regel ausschließlich Qualitätsprodukte auf den Markt.

te Mischung von beiden Systemen und logischerweise kommt hier auch der größte Spielspaß auf.

Überlegene Performance

Dynamix hat bestimmt den größten Teil der Arbeit in die



Viele Spiele entscheiden sich erst in letzter Minute durch ein erlösendes "Field Goal".

macht werden. Sound und Musik sind ebenfalls von aller erster Güte. Vor allem die lautstarken Urschreie und Schmerzensbekundungen unterstützen die phantastische Realitätsnähe.

■ Oliver Henne

grafische Darstellung gesteckt. Schon im Intro gehen die perfekt animierten Strichzeichnungen ziemlich hart zur Sache. Im späteren Spiel sind die Bewegungsabläufe zwar perfekt programmiert worden, doch dafür ruckeln die Sprites ein wenig. Das Schlachtgetöse wurde diesmal nahezu genial in Szene gesetzt und gerade dieser Umstand läßt "John Madden 2" wie ein unerfahrenes Collegeteam aussehen. Dynamix hat es nämlich geschafft, trotz der zahlreich dargestellten Spieler, die Übersichtlichkeit zu bewahren, und so kann das Lederer in jeder Situation verfolgt werden. Die neun verschiedenen Kameraperspektiven können dafür bestimmt auch verantwortlich ge-

SPECS & TECHS	
EGA Ad Lib	☐
VGA SoundBlaster	☐
SVGA Roland	☐
EMS Tastatur	☐
386er Joystick	☐
10 & MB Maus	☐
Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	keiner
PREIS lt. Hersteller	ca. DM 130,-
HERSTELLER	Dynamix
MUSTER von	Bomica

RANKING	
Sportspiel	
	
Spieleranzahl	1-2
Motivation	Monate
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	gut

SECRET WHISPER

SAT 1-Glücksrad

Die Computerspieler wählen die Konsonanten in der Reihenfolge N-R-D-T-C-S-M-H-L-K-B-P-W-G-F-J-V-X-Q-Y-Z und die Vokale in der Reihenfolge E-I-A-U-O. Wenn der Spieler einen Buchstaben wählt, nimmt der Computer immer(!) den nächsten aus der obigen Reihe.

Michael Herzog

Levelcodes:

1	Pulse
2	Civil
3	Mouse
4	Venom
5	Noise
6	Right
7	Orkan
8	Front
9	Ratio
10	Parts
11	Plane
12	Flame
13	Gotha
14	Balon
15	Pause
16	Elite
17	intra
18	Hills
19	Cobra
20	Ailas
21	Amper
22	Rhein
23	Candi
24	Stern

History Line 1914-18

Levelcodes für die oliverte Seite:

1	Battle
2	Goose
3	Spart
4	Bimba
5	Tempo
6	Baron
7	Bumm
8	Level
9	Toxin
10	Princ
11	Clean
12	Xenon
13	Signs
14	House
15	Sigma
16	Seven
17	Zombi
18	Moves
19	Blade
20	Zorro
21	Stone
22	Mosel
23	Order
24	Sodom

Zwei Spieler-Modus:

1	Track
2	Husar
3	Beast
4	Plate
5	Light
6	Scrol
7	Virus
8	Bison
9	Druck
10	Troll
11	Uboat
12	Droid
13	Grand
14	Royal
15	Water
16	Skull
17	Skull
18	Audio
19	Spell
20	Camel
21	Flags
22	Story
23	Scout
24	Green

Thorsten Roth und Peter Krause

Stone Age

Hier einige Levelcodes zu dem Denkspiel:

10	HIFJHI
20	SAVOL
30	DODALO
40	BEFIBE
50	HIVEBI
60	LEDASJ
70	DLTUDI
80	HORADI
90	SAHIDO
100	LITHE



TH-NK Cross

Levelcodes:

0	Jowood
5	Custom
10	Master
15	Future
20	Dorado
25	Greece
30	Flames
35	Animal
40	Epopee
45	Jaguar
50	Motrx
55	Wizard

SWOTL

Es ist äußerst ärgerlich, einen guten Piloten durch einen Tanktreffer zu verlieren. Ein Druck auf den Resetknopf kann hier helfen (solange die Explosion noch sichtbar ist). Das Programm kann das Ableben des Piloten nicht mehr speichern und der Charakter bleibt verfügbar. Andere Programmdateien werden davon natürlich nicht betroffen. Den Heimflug kann man sich erleichtern, wenn man eine Höhe von 20-30 Fuß nicht überschreitet. Dadurch können feindliche Flugzeuge den Spieler zwar verfolgen, man wird aber nicht mehr getroffen.

Andreas Kirsch



60	Catgut
65	Fining
70	Ladder
75	Firkun
80	Sphinx
85	Typist
90	Voyage
95	Palace
100	Decade
105	Armada
110	Estate
115	Gopher
120	Kernei
125	Jumper
130	Groove
135	Hipnop
140	Offset
145	Sneg

Anja Tackenberg

Secret Whisper

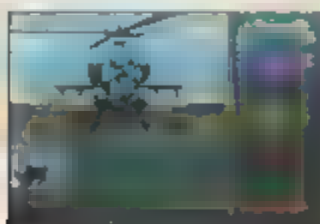
In dieser Rubrik sollen einmal mehr die Leser zum Zuge kommen. Und dies in zweierlei Hinsicht: Zum einen können alle Leser von den hier veröffentlichten Hints, Tips, Tricks etc. profitieren. Wer sich schon einmal an einem der unzähligen Lemmingslevel togelang die Zähne ausgebeißt hat oder entnervt feststellt, daß die Kilrathis einfach mal wieder nicht so leicht vom Sternenhimmel fallen wollen, weiß, was ich damit meine. Zum anderen werden alle in Secret Whisper veröffentlichten Tips, die nicht den Redaktionsräumen entsprungen sind, mit DM 20,- honoriert. Komplettlösungen hingegen sogar mit sage und schreibe DM 500,-!

Wenn das kein Ansporn ist, so "spielend" läßt sich selten Geld verdienen. Also, haben Sie irgendwelche Dinge auf Lager oder ist Ihnen sonst etwas an einem bestimmten Spiel aufgefallen, das andere ebenso interessieren könnte? Flüstern Sie uns Ihre kleinen Geheimnisse. Einfach als Brief, besser noch als ASCII-File an die Redaktion schicken.

CT Verlag
PC GAMES
Kennwort: Secret Whisper
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Gunship 2000

Ein kleiner Tip für den Campaign Modus der Hubschrauber-Simulation. Wenn das angebotene Equipment für eine Mission nicht gefällt, sollte die Option "Suspend Campaign" angewählt werden. Anschließend wird die Kampagne erneut gestartet. Das Ganze wird solange wiederholt, bis die gewünschte Bewaffnung zur Verfügung steht.



Dungeon Master

Nützliche Zaubersprüche "VI"

Vi Trank
 "FUL" -
 Licht
 "YA IR" -
 Schutzschild
 "VI BRO"
 Gegengift
 "VO" -
 Öffnet Türen
 "FULR"
 Feuerball
 "OHEWRA"
 läßt durch Wände sehen
 "ZOKATHRA" -
 Bewirkt Zokathra-Zauber
 "DES EW" -
 Tötet Geister
 "ZOVEN" -
 Ven Trank
 "ZOBROVA" -
 Mana
 "OHVEN" -
 Erzeugt Giftwolke
 "YA BRO DAIN" -
 Weisheitstrank
 "YA BRO NETA" -
 Lebenstrank
 "FUL BRO KU" -
 Krafttrank
 "YA BRO" -
 Schilftrank

Vor dem jeweils gewünschten Spruch einfach ein beliebiges Kraftsymbol setzen (um die Stärke des Spruchs festzulegen). Viele Monster lassen sich auch durch ein paar Feuerbälle töten.

Christian Maier

D

Ein paar Tips zu dieser Neuerscheinung: Zunächst sollten Sie die Streichholzschachtel aus der Wohnung des Ermordeten nehmen, da es sonst später oft unmöglich ist, andere Räume zu untersuchen. In der Kneipe sollte man beim Vorstellungsgespräch nicht den Codenamen wählen, sondern denjenigen, der im falschen Paß steht. Mitglied des Klubs wird nur, wer sich über die Rückseite des Häuserblocks einschleicht, die Treppe hinaufsteigt und an der Tür vorne rechts klopft. Dem Manager brauchen nur die passenden Antworten gegeben zu werden, wobei sich die Dollars aus der eigenen Unterkunft als nützlich erweisen könnten. In einem Hinterzimmer des Klubs (zugänglich über eine Seitentür im Häuserblock) findet sich ein Clipboard (zur Suche der Streichhölzer verwendet), mit dem sich die beiden Frauen zum Interview überreden lassen.

Dirk Pöbler



Lure of the Temptress

Es gibt eine relativ einfache Methode, die beiden Actionsequenzen, die für ausgesprochenen Hardcore-Strategen gar nicht so einfach zu schaffen sind, durchzukomplettieren. Man mache sich so nah es geht an den Krieger heran und schlage unentwegt, aber ruhig, gegen seine Beine. Auch wenn er diese Schläge mehrere Male abwehrt, so gibt er dabei doch recht schnell auf. Auch Diermont wird ein paar Treffer einstecken müssen, aber wenn er den unteren Schlag in rhythmischen, langen Phasen ausführt, kann kaum etwas schiefgehen.

Falko Rademacher



Push-Over

Levelcodes

Level 1-10:

01536
 01024
 03072
 03584
 02560
 02048
 06144
 06656
 07680
 07168

Level 11-20:

05122
 05634
 04640
 04098
 12290
 12802
 3826
 13314
 15362
 15878

Level 21-30:

14854
 14342
 10246
 10758
 11782
 11270
 09222
 09734
 08718
 08206

Level 31-40:

24590
 25102
 26126
 25614
 27662
 28174
 27150
 26638
 30734
 3246

Level 41-50:

32270
 31758
 29726
 30238
 29214
 28702
 20510
 21022
 22046
 21534

Level 51-60:

23582
 24094
 23070
 22558
 18494
 19006
 20030
 19518
 17470
 17982

Level 61-70:

16958
 16446
 16447
 16959
 17983
 17471
 19519
 20031
 19007
 18495

Level 70-79:

22591
 23103
 24127
 23615
 21567
 22079
 21183
 20671
 28863

Anton Susilovic

KOMPLETTLÖSUNG

MIGHT & MAGIC

(Clouds of Xeen)*

Für das Spiel kann man die Quick-Start-Party getrost benutzen, da sie sehr gut ist und vollkommen ausreicht. Wer dennoch eine eigene Party zusammenstellen möchte, der sollte folgende Partymitglieder mitnehmen: Einen Paladin, einen Dieb, einen Krieger, einen Kleriker und einen Zauberer. Dann natürlich noch ein beliebiges Mitglied. Die Möglichkeit eine Party aus dem Vorgänger zu übernehmen besteht nicht.

Es ist zu beachten, daß man immer genügend zu Essen dabei hat (gegebenenfalls in der Taverne kaufen). In den Tavernen kann man immer gute Informationen bekommen. Wenn man geeignet ist („Eligible“) dann sollte man natürlich sofort trainieren gehen. Sein Geld sollte man zum größten Teil auf der Bank anlegen, da es dort Zinsen gibt. Sollten die Charaktere mal schwach sein, so geht man natürlich in den Tempel, um sie zu heilen. Werden einem Skills angeboten, so sollte man diese natürlich nicht aus schlagen (meist reichen zwei Mitgl. jeder der Party aus, oft muß man aber mehrere z.B. beim Schwimmen alle sechs Mitgl. jeder mit dem Skill vertraut machen). Alle Gegenstände im Spiel untersuchen. Und aus den Brunnen mit positiven Eigenschaften trinken. Man muß nicht alle Subquests des Spieles lösen, da manche nur dazu gedacht sind Erfahrungspunkte zu erlangen. Ich habe das Spiel mit Level 20 geschafft. In Verthigo durchsucht man alle Bäume und besiegt die Schreimmonster und Amensan. Beim oberen Zeit kauft man sich die Guide für alle Mitglieder, die zaubern können. Beim unteren Zeit kann man sich den Auftrag holen, das Storehouse welches im Nordwesten liegt auszuräumen. In diesem Gebäude findet man einen Zettel. Diesen sollte man zu Gunther

im Zeit zurückbringen und man wird dafür belohnt. In der Gilde eignet man sich Sprüche an. Dann verläßt man die Stadt. Man geht zum Zeit vor der Stadt und nimmt den Auftrag entgegen. Man muß aus Toad Meadow (siehe dem Spiel beiliegende Karte) Phosphor-Pflanzen holen (man kann aber immer nur eine tragen) und sie zum Zeit zurückbringen. Dafür wird man mit Potions belohnt. Dann zu den Zwergen gehen (westlich von der Stadt). Dort in der Mine die Fässer durchsuchen und auch die Skelette und Kisten nicht vergessen. Außer dem findet man hier viele Steine, die man oft mehrmals noch Gold absuchen kann. In den Minen kann man mit der Lore umherfahren (MINE 1, MINE 2, MINE 3, MINE 4, MINE 5). Bei den Skeletten findet man oft Hinweise. So zum Beispiel setzt sich aus Hinweisen das Codewort „ALPHA“ zusammen, mit dessen Hilfe man in eine tiefere Mine gelangt. Auch hier findet man erneut Hinweise. Man muß zunächst nach „THETA“, dann nach „KAPPA“ und schließlich nach „OMEGA“. Dort sucht man den King und besiegt ihn. Hinter dem King befindet sich eine Kiste, die man mitnimmt und Gunther in Verthigo zurückbringt. Für das Zurückbringen wird man mit 50.000 Erfahrungspunkten belohnt. Man kann sich nun beim Wagon auf der anderen Seite des

Flusses den Auftrag holen. Ceilia zu befreien. Dann zu Castle Burlock marschieren und sich hier die Aufträge vom König, Prinzessin Roxanne und King's Advisor holen. Nun nach Verthigo zurückkehren und sich mit Hilfe des Spiegels nach „RIVERCITY“ teleportieren. Auch dort die Bäume absuchen und sich dann in den Südwesten der Stadt vorarbeiten. Dort findet man in einer Truhe Roxannes Tiara. Dann mit der Tiara zu Castle Burlock zurückkehren und sie Roxanne zurückgeben. Nun wieder nach Rivercity zurückkehren und dort mit sechs Mitgl. edem schwimmen, mit zwei Mitgl. edem Pfadfinder lernen und auch mit zweien Bergsteiger werden. Auch einen Navigator sollte man in der Party haben. Im Fuß bei Verthigo findet man eine Flaschenpost, in der steht, daß Crodo in Darzogs Tower gefangen ist. Zu Hütte in Toad Meadow gehen und dort den Schlüssel zum Witch Tower in Empfang nehmen. Im Witch Tower die Kleidungsstücke durchsuchen und die Gefangenen befreien. Beim Durchsuchen des 4. Stockwerkes befreit man einen Jungen, der das Passwort der Geheimtür als Dank verrät: „ROSEBUD“. Mit diesem Passwort die Geheimtür im Süden öffnen und das Alicorn aufheben. Dieses dann zu Falista in der Hütte zurückbringen. Dann nach Nightshadow und sich durch

Kaufen von Memberships Zugang zur Guide verschaffen. Hier besonders darauf achten, daß man den Spruch „Levitate“ kauft. In Rivercity herumgehen (oben rum) bis man in den Südwesten der Stadt gelangt. Dort findet man in einer Truhe die Pendant. Diese bringt man zum Zauberer Barok, der sich auch in dieser Stadt befindet, zurück. Dann zum Witch Tower gehen und ganz oben auf den Wägen „Levitate“ sprechen. Dort die Nester der Morphyen zerstören und die Kristalle einsammeln. Auch die Statuen und Geschenke einsammeln. Im Südosten von Rivercity kann man außerdem noch Bodyguards und Armmaster werden. Östlich von Rivercity den Auftrag von Danulf entgegennehmen. Im Ancient Tempel of Yak, der östlich von Nightshadow liegt, kann man Münzen und viele andere Dinge stehlen. Auch hier empfiehlt sich „Levitate“. Um hier einige Wände zu verschieben muß man an den Kreuzen drehen. Wenn man die Totenköpfe besiegen will, sollte man den Spruch „Awaken“ anwenden. Im Tempel findet man auch ein Elixier, daß man zum Zeit südlich von Nightshadow zurückbringt. Für das Zurückbringen wird man mit 250.000 Erfahrungspunkten belohnt. Von Carlawna (C2 10.6) und Farlagar (C2 8.1) bekommt man den Auftrag ihre Scarab bzw. seinen Krallen zurückzubringen. Nördlich von Nightshadow findet man eine Hütte, in der Ceilia gefangen ist. Man befreit sie und bringt sie zum Zeitgeunerwagen gegenüber von Verthigo zurück und erhält 20.000 Erfahrungspunkte. Nach Winterrücken gehen und dort alle Geister in den 3 Gängen und der Stadtmitteltöten. Dann den Gang im Südosten schlagen, zum Bürgermeister gehen und dann den nördlichen Gang schlagen. Dies solange wiederholen, bis man vom Bürgermeister 500.000 bekommt. Falls es nicht gehen sollte, legt es daran, daß man nicht alle Geister getötet hat. Zu Cap-

* Die Lösung mit Passwörtern gilt für das Spiel in englischer Version.

ten Nystor (südl. von Asp) gehen und seinen Auftrag erfüllen indem man den Ort bau in den westlichen Bergen zerstört und zu ihm zurück geht, um dann 40.000 Erfahrungspunkte zu erhalten. Auch von Kai Wu (A3,15,12) bekommt man einen Auftrag, endlich den Ninja Clan zu zerstören. Man geht schnurstracks nach Süden in die Hütte und kehrt dann zu Kai Wu zurück, um die 75.000 Erfahrungspunkte in Empfang zu nehmen. Nach Asp gehen und die Kugeln im Südwesten und im Nordosten rot färben, wobei die zwei anderen blau bleiben müssen. Man geht nun rechts rum und dann geradeaus. Auf ein Feld wird man immer wieder zurückgebeamt. Von dort muß man in den Raum des Transformers gehen (oben, oben, oben, links oben und dann immer rechts), den Transformer zerstören und den Kristall, der auch in diesem Raum ist, nehmen und ihn zum Zelt unter Asp bringen, wo man dann den Spruch "Mega Volts" kaufen kann. Nun geht man zu Arte (A1,11,5) und nimmt den Auftrag entgegen. Dann auf zu Castle Basenji. Dort erfährt man im Keller das Passwort "THERE WOLF", womit man ganz oben die "Scroll of Insight" nehmen kann. Diese bringt man zu Arte zurück und erhält 750.000 Erfahrungspunkte. In Rivercity geht man nun zu den Rittern hinter dem Trainer, wo man in einem Raum eine Kiste mit 50.000 Goldstücken findet. In der Wüste (unter dem Castle) kann man nun die verlorene Blume des Sommers finden, indem man zu den Stoneheaven geht. Auf Positon (D4,8,14) findet man Danulfs Zaubersab, den man ihm natürlich zurückbringt, um dort mit 45.000 Erfahrungspunkten belohnt zu werden und 25.000 Goldstücke den Besitzer wechseln zu lassen. Bei (D4,2,1) findet man Lignos Skull, den man zu Punit (D3,12,8) bringt, wo man 40.000 Erfahrungspunkte und den Spruch "Recharge Item" bekommt. Man geht nun zu

Punit (A3,10,0), nimmt den Auftrag entgegen, und zerstört den Zyklop-Posten. Anschließend kehrt man zurück und nimmt 100.000 Erfahrungspunkte entgegen. Nun in die Cave of Illusion gehen und sich noch Level 4 vorarbeiten. Die Kraft des Mitglieds mit dem höchsten "Might" Wert steigert man indem man Totenköpfe, die die Kraft heraufsetzen, mit Edelsteinen "füttert". Im Level 4 in den Nordosten gehen und den Stopfen herausziehen. Nun kann man in den einzelnen Levels die Gates öffnen und das Geld plündern. Wenn man in Level 4 einen Totenkopf mit 300 Edelsteinen füttert, kann man außerdem noch den Schlüssel zum Darzogs Tower bekommen. Dann zum besagten Turm gehen (man sollte, um auf die Insel zu kommen, den Teleport-Spruch benutzen, da man sonst von Seeungeheuern angegriffen wird und kaum eine Chance hat) und dort allerlei plündern. Die grünen Plüzen am Boden nicht (noch Möglichkeit) betreten, da man entweder seine Spell-Points verliert oder teleportiert wird. Abhilfe kann man sich hier mit den Zaubersprüchen "Jump" und "Teleport" schaffen. In Level 4 muß man Knöpfe drücken, um zu Crodas Versteck zu gelangen. Die Knöpfe befinden sich hinter Teppichen an der Wand. Gelangt man schließlich zu einer Strickleiter, so steigt man diese hinauf und befreit Croda. Dafür erhält man sage und schreibe 1.000.000 Erfahrungspunkte. Nun mit dem Zauberspruch Lloyds Beacon zurückkehren und zu Castle Burlock gehen. Dort zum Advisor gehen und sich die "Permit" abholen. Zum Schloß Newcastle gehen und sich für 50.000 Goldstücke die Deed kaufen. Mit dieser zum Master Builder gehen und sich dort das Land von Newcastle kaufen. Dann zu Newcastle gehen und das Schloß absuchen. Beim Betreten findet man den "Stein der 1000 Terrors". Vor dem Mt.Firestone findet man den "Everhot Lava

Rock" den man zu Harlem the Efficient zurückbringt (B3,9,6). Nun zum Dungeon in den Swamps gehen. Hier braucht man die Sprüche "Jump", "Teleport", und "Turn Undead". Im Yak Tempel fand man acht Megacredits, auch hier sind sieben versteckt. Sind sie nicht da, so sollte man speichern und den Spielstand laden. Geht man nun zu Castle Burlock, so kann man sich ein weiteres Stück Land kaufen. Wenn man einen Trainer braucht, der einen über Level 15 bringt, so kann man hier einen finden. Auch der Golem Stone ist hier. Beim Durchsuchen des Schiosses setzt sich das Wort "LABORATORY" zusammen. Um in den Keller zu gehen muß man wieder nach Castle Burlock gehen und das Untergeschoß ausgehen lassen. Es empfiehlt sich vorher "Lloyds Beacon" auf Newcastle zu setzen. Man geht nun nach Newcastle und gibt "LABORATORY" ein, um in den Keller zu gelangen. Hier im Keller befindet sich das "Xeenkiller"-Sword, das das einzige ist, womit man später Lord Xeen treffen kann. Man findet auch einige "Potions of the GODS", die die Hitpoints der Party wieder aufs Maximum hochschrauben und alle Krankheiten heilen. Nun bringt man die verlorene Blume des Sommers nach (C2,15,9). Dann geht man zum Druden unter Winterkill, wo man das Laub abgibt, um die Schneeflocke zu erhalten und sie zum Spring Druid (E3,3,14) bringt. Mit dem dort erhaltenen Regentropfen und 150.000 Erfahrungspunkten geht man in die Wüste zurück, um dort den Regentropfen abzugeben. Mit dem Amulett aus Castle Basenji, daß man inzwischen gefunden haben mußte, geht man nun in die nördliche Sphinx. Mit dem Passwort "GOLUX" gelangt man in den Kopf derselben. Dort befinden sich Throne auf die man die Party-Mitglieder setzt, die entweder dem Beruf oder der Rasse angehören, die der Name des Thrones enthält. Wenn man auf Level 18 ist kann man ins

Volcano Cave gehen. Dort findet man im 4. Level die Stadt Shangri-La, wo man auf den Bänken und in der Taverna viele Tips erhält und sich Essen für 40 Tage sowie Sprüche kaufen kann (Membership nicht vergessen!). Außerdem sollte man vom Brunnen trinken. Nun an den vier Ecken der Welt die Reflektoren anstellen. Nun sollte man wieder in Darzogs Tower gehen, um über die "Clouds of Xeen" zum Schloß von Lord Xeen zu kommen. Man sollte "Levitare" benutzen, da man sonst unterfällt. Beim Schild "Neun Felder bis Lord Xeen" muß man "Teleport" zaubern und die besagten neun Felder eingeben. Nun geht man in jedes Zelt, um dort insgesamt vier Puppen zu gewinnen. Jetzt geht man zum Zelt neben dem Schloß, um sie gegen eine "Cyber-Doll" umtauschen zu lassen. Nun kann man das Schloß betreten. Hier zerstört man den "Cold-" und den "Poison-Generator". Jetzt in den 4. Level gehen und schlafen. Nun teleportiert man sich noch innen und bekämpft Lord Xeen und seinen Drachen. Danach geht man zum 6. Spiegel und nimmt ihn mit. Sollte es nicht gelingen, Lord Xeen und seinen Drachen zu bezwingen, so sollte man folgenden Trick anwenden. Man setzt Lloyds Beacon auf den Gang vor dem ersten Tor des vierten Levels. Dann kehrt man zurück nach Vertigo oder einen anderen Ort und geht zu diversen Brunnen trinken. Man sollte auf jeden Fall aus den Brunnen trinken, die 250 zusätzliche Spell-Points bzw. Hit-Points bringen. Dann sich mit Lloyds Beacon zu Xeen zurück teleportieren und den Wächter und den Drachen mit Star-Burst zerstören. Nun Xeen mit dem XEEN SLAYER SWORD schlagen und man hat es geschafft. Es folgt nun eine Animation mit der Vorstellung aller Monster. Später wird man aufgefordert seinen Score an den Hersteller zu senden, der einen dann (wie in MM3) in die Hall of Legends einträgt.

■ Sebastian Braun

Willkommen in unserem Leserforum. Das neue Jahr werden wir gleich mit einer kleinen Änderung beginnen - unserer "Help-line", die Sie zusätzlich zu den Leserbriefen finden. Ich hoffe, daß Sie von dieser neuen Einrichtung regen Gebrauch machen, und uns über Ihre Schwierigkeiten mit Software, Hardware, und was immer Ihnen noch dazu einfallen mag, berichten. Natürlich haben wir nach wie vor ein offenes Ohr für Vorschläge, Anregungen, Lob und Tadel und was immer Sie der Umwelt mitteilen möchten.

▼ Wunschlos glücklich

Besten Dank für die Zusendung der Diskette zu "PC Games 11/92". Was mich erstaunt hat war, daß ohne irgendwelche nähere Spezifizierung bzw. längere Nachfragen obengenannte Demodiskette zum Heft Ihres Verlages

- 1.) onstandslos
- 2.) ohne zusätzliche Kosten
- 3.) zeitlich sehr schnell von Ihnen ersetzt wurde

Dieses Verfahren könnten sich so manche etablierten Softwarehäuser "hinter den Spiegel stecken". Ihre Zeitschrift gefällt mir sehr gut, vor allem aufgrund der detaillierten Darstellung, auch der meiner Meinung nach überlegten Einstufungen der einzelnen Produkte ("Specs & Tests und Ranking"). Dies betrachte ich für mich doch auch als Orientierungshilfe, obwohl ich (42) über das Stadium des "Nur Spielers" ja bereits hinaus bin. Über Kritiken an Ihren Wertungen der Art, wie sie in Ihrer Ausgabe 10/92 (S. 93, "Asi") abgedruckt waren, würde ich mir nicht allzu viele Gedanken machen, da destruktive Meinungen sehr leicht zu äußern sind. Vollkommene Objektivität ist keinem Menschen zuzumuten und Meinungen sollten doch auch akzeptiert werden. Ich jedenfalls nehme Ihre Publikation dazu her, mir ein weiteres Urteil von Menschen zu holen, das mir auch als Entscheidungshilfe dient, das eine oder andere Produkt zu kaufen bzw. nicht zu kaufen. Arbeiten Sie weiter so. Positives sollte meiner Meinung nach auch gesagt bzw. geschrieben werden, denn jede Arbeit verdient Respekt, auch wenn man mit dem Ergebnis persönlich nicht einverstanden ist. Viel Erfolg weiterhin!

Friedrich J. Glaser

▼ Verfälschte Meinung?

Ich bin mit der Form des Abdrucks meines Leserbriefes nicht zufrieden. "Sinneswahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor." heißt es auf der Leserbriefseite. Korrekt so! Das muß natürlich sein. Nicht einverstanden bin ich allerdings mit der Umformulierung meines Leserbriefes. "() die Heftdiskette war auch wirklich genial." heißt es in meinem Leserbrief. Ihr macht daraus "() auch die Idee mit der Diskette ist genial." Tut mir leid, aber das ist weder eine Kürzung noch sinneswahrend. Die Idee "mit der Diskette" ist nämlich nichts Neues, die gab es schon in "PC Review". Die Diskette selbst, in diesem Zusammenhang also die darauf befindlichen Spiele, habe ich als genial bezeichnen wollen. Auch ist es mir unerklärlich, warum in meinem Brief andauernd "Sie" und "Ihre Zeitschrift" vorkommt. In dem Originalbrief hieß es "Eure Zeitschrift". Was bitte soll das? Bin ich Euch direkt un sympathisch geworden, weil ich den Test des mittlerweile verbotenen "Hundeisen 3D" ("Wxxxxxxxxx 3D") gewünscht habe? Ich kann wirklich keinen Grund für diese seltsame Abänderung der Anrede in meinem Leserbrief erkennen. Dann findet sich in dem abgedruckten Brief die Formulierung "Als Quelle geben Sie bitte nicht nur einen Händler an, sondern eine Übersicht!". Ich hatte geschrieben: "Ihr solltet als Quelle nicht nur einen Sharewarehändler angeben, sondern lieber eine Übersicht der Marktführer". Sachlich ist das zwar die gleiche Forderung, die erste aber teilweise anmaßend und fordernd, während die zweite Formulierung einen Vorschlag macht. Die neue Formulierung würde auf mich als Leser keinen guten Eindruck machen. Zu "Hundeisen 3D" möchte ich abschließend darauf hinweisen, daß mir zum Zeitpunkt meines Briefes von dieser Entscheidung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften noch nichts bekannt war.



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
CP Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

Daß es moralische Bedenken gegen dieses Spiel geben würde (die teilweise durchaus zu verstehen sind), war durchaus klar. Der Wunsch nach Besprechung war auch eher von der guten technischen Realisierung des Spiels her motiviert. Kritische Bemerkungen zur moralischen Vertretbarkeit des Spiels sind durch eine Besprechung ja nicht ausgeschlossen. Da es allerdings verboten wurde, wie auch ich mittlerweile weiß, sehe ich ein, daß das Spiel nicht mehr getestet wird.

Nils Boer

▲ Die interessantesten Leserbriefe sind leider auch die längsten. Welcher Leser möchte statt sechs "gehaltvollen" Briefen lieber zwölf oder acht zehn vom Format "Ich finde Eure Zeitschrift super. Früher hatte ich einen Amiga aber jetzt habe ich einen 286er. Warum kostet das Abo eigentlich DM 799? Viele Grüße, Euer Lesers?"

Wahrscheinlich keiner - und genau deshalb versuchen wir, in unserem Leserforum auch Briefe abzu drucken, die etwas längere und informative Statements beinhalten. Bei diesen Briefen kann dann etwas ausführlicher auf Fragen oder Probleme eingegangen werden, ohne gleich in die Leser Verurteilung abzudriften (auch das kann natürlich durchaus unterhaltsame Formen annehmen). Etwas längere Briefe wurden dabei aber teilweise eine dreiviertel bis ganze Seite einnehmen, wenn nicht zur Schere gegriffen würde - wer gerne liest, der schreibt eben auch gerne. Zu Umformulierungen kommt es dann zwangsläufig auch, teilweise, weil Sätze an den Schnittstellen in der ursprünglichen Formulierung nicht mehr in den Text passen würden, und teilweise auch, weil nicht jeder Leserbrief - drücken wir es vorsichtig aus - stilistisch geschickt und fehlerfrei formuliert ist. Umformulierungen der Artrede von "Du" nach "Sie" gab es nur in den ersten Ausgaben und

wird es in Zukunft nicht mehr geben. Deine Kritik an den restlichen Änderungen kann ich aber nicht nachvollziehen. Ist ein weggelassenes "bitte" Deiner Meinung nach wirklich eine inhaltliche Verfälschung?

Science Fiction

Eine überraschende Neuigkeit: Auch in anderen Galaxien wird Ihre Zeitschrift gelesen. Auf meinem Heimatplaneten K'ta'vuir im Space Master Universum setzt jeden Monat der Sturm auf die ichtschnellen Transportschiffe ein, um nach ein Exemplar zu ergattern. Übrigens - die Übersetzung in meine Sprache ist hervorragend gelungen! Entschuldigung für das sicher mitgenommen aussehende Briefchen, unter unsäglichen Umständen mußte es zu Euch transportiert werden. Da auch Kritik sein muß! Oh Groux! Die Screenshots beim Special über die Westwood Studios stammen wohl von einem Relikt aus der Vergangenheit (Amiga). Bitte zeigt doch den vollen Genuß von 256 Farben! Jedesmal wenn ein neues Computerspielmagazin den Weg nach K'ta'vuir geschafft hat, kaufe ich es und hoffe, daß von mir kommende Fragen beantwortet werden, was leider nicht immer der Fall ist. Ich habe einen 286 AT, 12 MHz, 640 KB RAM, ein 3,5"-Laufwerk und eine 20 MByte Festplatte. Nun möchte ich mir eine externe 105 MByte große HD kaufen. Wo gibt es so was? Alle Läden wimmeln mich mit "zu alt!" ab.

Ratna Koor
alias Stefan Zeller

▲ Eine wirklich nette Idee, uns einen Leserbrief auf Klopapier zu schreiben. Dazu kommt noch der lustige Einfall mit der Science Fiction-Einleitung. Wunderbar! Dein Brief wird unserer Redaktion nach lange Freude bereiten. Den nächsten schreib' aber bitte mit Bild, damit wir uns auch vorstellen können, wenn so lustige Sachen einfallen. Zu Deiner - hoffentlich ernstgemeinten - Frage: Entweder waren die "Verleger" in den beschriebenen Ländern blutige Anfänger oder Sie wollten Dir einfach einen neuen Rechner aufschwätzen. Es ist natürlich überhaupt kein Problem, jeden 286er mit einer größeren Festplatte auszurüsten. Wenn Du unbedingt auf ein externes Gerät bestehst, werden einige dieser "Fachgeschäfte" natürlich in Vertegenheit kommen, weil dort immer nur das im Angebot ist, was schnell und in großen Stückzahlen absetzbar ist. Wenn Du bereit bist, ein paar Mark mehr auszugeben (die interne Variante wäre sicherlich billiger), solltest Du nur einmal die Anzeigen einer Computerzeitschrift für Deine Region studieren: dort findest Du Bestelladressen en masse. Unter dem Strich wäre es freilich günstiger, Deine 20MB-Platte an einen Freund mit Towergehäuse zu verschern, um Dir dann selbst eine interne 120MB Festplatte anzuschaffen.

Robtäscher

Auch ich möchte Ihre Postbox benutzen, mich für die gelungene Zeitschrift zu bedanken. Ich bin erst relativ spät (mit 37 Jahren) zum PC gekommen und finde diese Technik mit ihren immer größer werdenden Möglichkeiten faszinierend. Hier meine Meinung über PC Games. Das Bewertungssystem ist gut und die Anrede sollte beim Sie bleiben. Einige Artikel sind etwas zu schnodden abgefaßt und deren Inhalt ist auch dementsprechend flach. Das könnte durch Hinwendung zur eigentlichen Spielidee und mit Bedie-

nungstips ausgeglichen werden. Zwei Wünsche zum Inhalt des Heftes:

- mehr Hardware, so wie in 12/92 über Soundkarten und PC-Kopplung
- eventuell neue Rubrik "Das Schwarze Schaf des Monats" denn Kritik kann verändern!

Nun zu meinem Problem, bei dem Sie mir Unterstützung geben könnten. Ich habe das Spiel "Conan The Cimmerian" im Kaufhaus Brinkmann (Hamburg) zu einem Sonderpreis gekauft. Beim Installieren dann der Pferdefuß: Die Diskette 8/11 ist mechanisch beschädigt und nicht installierbar. Ein Robtäschertrick, denn die Verpackung war nicht mehr original (das Preisschild war unter der Klarsichtfolie) und es fehlte auch ein entsprechender Hinweis! Können Sie mir helfen, die defekten Dateien zu bekommen oder mir einen Spieler vermitteln, der eine Kopie anfertigt?

Ralf Krüger

▲ Einen Spieler zu finden, der Ihnen die Datei kopiert und zusendet, dürfte an sich kein Problem sein. Empfehlen können wir Ihnen diese Vorgehensweise aber nicht, denn so unwahrscheinlich es auch klingen mag: Sowohl Sie, als auch der hilfsbereite Spieler wurden sich dabei strafbar machen. Warum wollen Sie sich überhaupt mit einer illegalen Raubkopie zufrieden geben, wenn Ihnen das Original zusteht? Grundsätzlich stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Reklamation offen: Wenn Sie Ihren Kassenschein und die besagte Klarsichtfolie nicht schon vor der Installation weggeworfen haben, dürfte das Kaufhaus eigentlich keine größeren Anstalten machen, und Ihnen Ihr Geld zurückerstatten. Berufen Sie sich in einem Reklamations schreiben einfach auf die §§ 462 und 480 BGB, die Ihnen in diesem Fall ein Wahlrecht zwischen Wandlung,

Minderung oder Nachlieferung einräumen. Wenn Sie Ihre Kaufnachweise tatsächlich weggeworfen haben, was nicht unbedingt das Klügste war, dann schicken Sie die beschädigte Diskette mit der Bitte um Umtausch an den Hersteller Virgin zurück (Adresse im Handbuch, falls Sie es überhaupt aufgehoben haben). Eine Firma dieser Größe dürfte Ihnen mit der Reklamation eigentlich keine Schwierigkeiten machen.

Detailfragen

Seit längerer Zeit bin ich im Besitz eines 386 SX/16 (1 MB). Bei vielen Computer spielen taucht ein Problem auf, das mich ärgert. Schalte ich Spiele in den Modus "Hohes Grafikdata" wird die Grafik ruckelig und die Steuerung ungenau.

1. Woran liegt es?
2. Wie kann ich dieses Unheil beseitigen?
3. Lohnt es sich für mich, Spiele wie "Wing Commander II", "Alac" oder "Car and Driver" anzuschaffen (von Strike Commander ganz zu schweigen, um trotzdem ungetrübten Spielspaß auch auf meinem PC zu erleben)?

Stefan L.

▲ 1. Ihr Problem läßt sich recht leicht anhand der technischen Daten Ihres PCs erklären. Eine Taktfrequenz von 16 MHz ist für moderne Spiele mit aufwendigen Grafiksystemen einfach zu langsam. Selbst einem 386er DX System mit 33 MHz und einem unterstützenden Cachespeicher - dieser fehlt Ihrem System leider auch - geht bei den neuesten Actionspielen die Puste aus (siehe F15 Strike Eagle III oder Comanche). Die Möglichkeit, Spiele in einen weniger detaillierten Grafikmodus zu schalten, ist lediglich ein Zugeständnis, das die Programmierer den Besitzern langsamer Computer machen (heute zählt schon alles von 8 bis 20 MHz zum Langsamen). Sie müssen wissen, daß jedes Spiel, das nicht speziell für 386er Rechner programmiert wurde, sich

auf Ihrem SX-System nicht anders verhält als auf einem 286er mit derselben Taktfrequenz.

2. "Kaufen Sie sich einen besseren Rechner!" wäre eine Empfehlung, die Abhilfe schaffen würde, Sie aber natürlich nicht zufriedenstellen wird. Eine Tatsache, die jeden Anwender, der am Ball bleiben will, noch Unsummen kosten wird, ist, daß neue Software nach immer besseren Systemen verlangt, ohne die Möglichkeiten der verbreiteten Hardware effizient auszunutzen. Eigentlich eine Frechheit, oder? Es gibt natürlich auch billigere Lösungen, Ihre Systemangaben sind aber nicht ergiebig genug, um Ihnen exakt zu antworten. Wenn Sie beispielsweise nur über eine 8-Bit-Grafikkarte verfügen, könnte bereits das Einbauen einer besseren Grafikkarte (inzwischen knapp über 100 Mark zu haben) zur Verbesserung der Grafikgeschwindigkeit führen. Machen Sie sich mit Hilfe von Fachbüchern schlau! Wissen ist Macht - und spart Ihnen vor allem im PC-Bereich so manche Mark.

3. Wenn Sie ein ruckeliger Bildaufbau stört, sollten Sie vom Kauf der ausgezahlten Spiele besser absehen (von Strike Commander wirklich ganz zu schweigen). Den meisten Spaß würden Sie mit einem 16 MHz PC sicher noch mit Wing Commander haben, da dieses Spiel als einziges von den Dreien nicht mit rechenintensiven Vektorgrafiken arbeitet.

Bildfang

Zuerst mal muß ich sagen, daß mir Eure Zeitschrift sehr gut gefällt (abgesehen von der "Sie"-Form, die bei Euch so oft verwendet wird). Die IDEE MIT DER COVERDISK ist auch prima. Doch nun zu meiner eigentlichen Frage: Wie

kann ich über meinen PC Bilder aus einem Spiel wie zum Beispiel Monkey Island ausdrucken bzw. über ein Zeichenprogramm verändern?

Horst Fiedler

▲ Sogenannte Capture- oder Grabber Programme ermöglichen Dir das "Einfrieren" und Abspeichern von Grafikbildschirmen innerhalb von Spielen und Anwendungen. Einmal gestartet, bleiben sie resident im Speicher und können über eine Tastenkombination zum Leben erweckt werden. Der Spielverlauf wird dann für ein bis zwei Sekunden vom Grabber unterbrochen, während er den Bildschirminhalt in einer Grafikdatei auf die Festplatte brennt.

Ein Beispiel für einen verbreiteten Grabber wäre "PCX Dump". Das Programm wird erfreulicherweise als Shareware vertrieben. Für Interessierte hier die Bezugsadresse:

CDV Software

Postfach 2749

W-7500 Karlsruhe 1

Wenn Du kein Zeichenprogramm hast, welches das Grafikformat Deines Grabbers unterstützt, stellt die Konvertierung der eingefrorenen Bilddatei ein weiteres Problem dar. Auch hierfür gibt es Lösungen aus dem Shareware-Bereich. Um hier ebenfalls einen Vertreter zu nennen: "Graphic Workshop" von Alchemy Mindwork. Das Programm kann über den

PD-Service Lage

Postfach 1743

W-4937 Lage

bezogen werden.

Grundsatzfrage

Ich bin zur Zeit fasziniert von dem Thema "PC Spiele" habe jedoch nur mangelhafte Kenntnisse. Nachdem ich mich etwas umgesehen habe, frage ich mich: "Was für ein Rechner muß es sein?" Bevorzugt werden bei mir wohl Simulationen zum Einsatz kommen, genauer gesagt Flugsimulationen. Wie schnell oder langsam muß ein Computer sein? Reicht

ein 386SX, 25 MHz - oder muß es ein DX sein? In Ihrem Special vom 12/92 schreiben Sie über das Spiel "Wing Commander II". Und im Kapitel "Hardware" vergleichen Sie zwei Computer, der Eine ist ein 386er, der Andere ein 486er. Daraus ein Zitat: "denn auf dem Kleinen bleibt Wing Commander wenigstens spielbar". Bedeutet dies, daß der 486er zu schnell ist? Da ich den Computer vorerst nur als Hobby nutzen möchte, sollte er auch nicht zu teuer sein, jedoch muß er die richtige Geschwindigkeit haben, um einen Flugsimulator gut bedienen zu können, z.B. einen "Falcon 3.0". Können Sie mir diese Frage beantworten? Ich werde Ihnen ewig dankbar sein.

Mit freundlichen Grüßen

Gregor Oberhofen

▲ Wenn ich ehrlich sein soll, wurde ich heute niemanden mehr raten, sich einen 386er zu kaufen. Die technische Entwicklung geht momentan derartig schnell voran, daß er wohl schon sehr bald "Schnee von gestern" sein wird. Um in absehbarer Zeit noch "State of the Art" zu sein, werden Sie wohl bei Ihrer Anschaffung auf einen 486er zurückgreifen müssen. Zudem sind sie nach den neuesten Preisnotizen auch schon ab ca. 2000 DM zu haben. Ein 386er wird kaum nennenswert preiswerter sein. Die Angst, daß er Ihnen zu schnell werden könnte, ist unbegründet. Falls Sie den noch ins Zwerfeln kommen, können Sie jedes Gerät auf eine niedrigere Taktfrequenz schalten.

HILFE

Hier an dieser Stelle wollen wir Ihnen in loser Reihenfolge Hilfestellung bei Ihren Problemen geben. Wenn auch Sie Fragen haben, schreiben Sie uns - wir werden unser Möglichstes tun.

LINKS

Vor kurzem ist mir Ihre Zeitschrift aufgefallen, ich fand sie sehr gelungen und werde sie wieder kaufen. Ich hoffe daß ich mich auch mit einem Problem an Sie wenden kann. Ich besitze einen 386DX - VGA 4MB. Da ich sehr gerne Golf spiele, kaufte ich mir das Programm "Links". Ich installierte es auf meine Platte und es lief auch immer zu meiner Zufriedenheit. Als ich die Erweiterung "Pinehurst" sah, wollte ich sie natürlich auch haben. Leider lief das Spiel nach der Installation des Kurses nicht mehr richtig. Es bleibt gleich zu Anfang "hängen". Sämtliche Eingaben mit Maus oder Tastatur werden ignoriert. Da ich das Spiel gerne weiter nutzen möchte, hoffe ich auf einen Tip von Ihnen.

Jörg Habermann

* Die Firma "Access" liefert auf ihren Kursdisketten immer ein Update von "Golf EXE" mit. Ich vermute, daß Sie dieses Update nicht installiert haben. Holen Sie es nach, und ich bin sicher, daß sie wieder einleichen können.

VIDEO

Ich möchte gelegentlich Bilder aus einem Video digitalisieren. Diese Bilder sollen nachbearbeitet werden. Darum stelle ich auch keine großen Ansprüche an die Hardware. Leider ist die Screenmaschine sehr teuer und auch vor der Anschaffung des Videoblasters schreckte ich zurück, da ich dessen Leistungen eigentlich nie ausnützen werde. Gibt es eine preiswertere Alternative zu diesen Geräten?

Peter Neuner

* Nach langen Nachfragen entdeckte ich ein Produkt der Firma "Dieter Münch Video" in Berlin. Der "FG-1" ist ein schwarz-weiß Framgrabber mit 256 KB Ram. Er digitalisiert Bilder in Echtzeit und mit 256 Graustufen in ausserordentlicher Qualität (512 x 512 Bildpunkte). Die Software beherrscht die Formate PCX, TIFF und LBM. Das Kürtchen kostet

298DM. Wenn uns die Firma ein Muster schickt, werden wir auch einen ausführlichen Test machen.

OS/2

Ich besitze einen 486DX VGA, 16MB. Im zukunftsicheren zu sein, arbeite ich mit dem Betriebssystem OS/2. Da ich kaum spezielle Programme dafür bekommen kann, bin ich leider gezwungen, größtenteils mit normalen DOS-Anwendungen zu arbeiten. Das geht auch leidlich gut, aber es fällt mir immer wieder unangenehm auf, daß einige Grafiken falsch dargestellt werden. Liegt der Fehler bei mir, den Anwendungen oder an OS/2?

Martin Donner

* Eigentlich handelt es sich dabei um keinen Fehler. Versuchen Sie folgenden Trick: Ändern Sie in der Config.Sys "Codepage=850" um in "Codepage=437 850". Beim nächsten Booten lädt OS/2 dann die richtige Zeichensatz-tabelle. Sollte es wegen dem deutschen Landescode wichtig sein, können Sie mit "Chcp" auf die Codepage 850 umschalten.

SPEICHERFRAGEN

Möglicherweise mache ich mich nun ja lächerlich, aber als Einsteiger wundere ich mich immer über die verschiedenen Arten von Speicher: Expanded und Extended Memory. Bisher blieb mir immer der Sinn bzw. Unsinn, geschweige denn deren Bedeutung verborgen. In der Hoffnung, daß Sie auch elementare Fragen beantworten, verbleibe ich mit freundlichen Grüßen.

Stephan Lennert

* Mein Lehrer pflegte immer zu sagen, daß es keine dummen Fragen, sondern nur dumme Antworten gäbe. Genauso wollen wir es hier auch halten. MS-DOS hatte seit seiner Entstehung immer das Problem mit der Verwaltung des Speichers. Der Versuch einer Lö-

sung war damals die sog. "Expanded Memory Spezifikation" - kurz EMS. Das ist ein Soft- und Hardwarestandard, der es ermöglichte zusätzlichen Speicher auszunutzen. Gedacht war das auf Rechnern mit 8088/8086 oder 80286 Prozessoren. Bei einem 80386 genügt der Einsatz von Treiber-Software. Bei 286er Rechnern und höher, wird Speicher, der über die magische Grenze von 1MB hinausgeht als Erweiterungsspeicher (Extended Memory) bezeichnet. Auf diesen Speicherbereich kann nur im "Protected Mode" zugegriffen werden, den 8088/8086er Prozessoren nicht unterstützen. OS/2 und Windows verwenden den ganzen Speicher als Erweiterungsspeicher!

SCHMIERE!!!

Seit einiger Zeit gibt meine Festplatte des öfteren laut Pfeifende Geräusche ab. Um meine Nerven zu schonen, fragte ich einen Fachhändler in meiner Nähe um Rat. Der riet mir die Lager meiner Festplatte mit einem Tropfen Nähmaschinenöl zu schmieren. Da mir dieser Vorschlag doch ein wenig seltsam vorkommt, möchte ich erst noch Sie um Rat fragen, ehe ich evtl. meinen Rechner beschädige.

Danwela Munch

* Ich hoffe, daß Sie Ihren Fachhändler am ersten April um Rat fragten. Sollte es an einem anderen Tag gewesen sein, würde ich schnellstens den sog. "Fachhändler" wechseln. Die ganze Mechanik einer Festplatte befindet sich in einem hermetisch abgeschlossenen Gehäuse. Jeder Eingriff würde deren "Todesurteil" bedeuten. Wir empfehlen die Verwendung von Unterlegscheiben aus Gummi, um die schlimmsten Geräusche zu dämpfen. Sollte das keinen hörbaren Erfolg bringen, tippe ich auf einen Lagerschaden Ihrer Platte.

Lesermeinung

Dynablaster

Ja, Dynablaster verspricht, ein Kultspiel unter den geselligen Compi-Usern zu werden. Es vereint in sich lustige, ausgewogene Atmosphäre und den 4-Spieler-Modus für langanhaltende Spielorgien.

Doch kurz das Spiel: Ihr bewegt Euer Kugelmännchen durch ein Feld, das mit Steinen und putzigen Gegnern gefüllt ist. Einige Steine und alle Monster können mit Bomben, die Ihr einfach ablegt, erledigt werden. Doch werdet auch Ihr geröstet, wenn man nicht schnell in Deckung geht. Im Ein-Spieler-Modus kann man sich durch 8 Gegenden mit jeweils 8 Levels, die sich leider nur durch neue, aber hübsche Sprites unterscheiden, durchschlagen. Diverse Extras, wie Rollschuhe, größere Durchschlagskraft und mehr Bomben, Schutzjacken und Geh-durch-die-Wand-Extras, machen das Spiel interessant. Jedes Endlevel sorgt mit Schlangen und Schutzschild-Hornburgern für gehörigen Spaß. Interessant ist aber

werden müssen. Denn da wird zusammen bzw. gegeneinander gebombt, und das am PC mit max. 4 Kollegen(innen) und man staunt, wieviel Platz auf einmal mit Bombenfeuer belegt ist, ehe man sich versieht.

Technisch ist dieses Spiel mit 256 Farben auch auf AT's schnell, es scrollt in einzelnen Levels brav horizontal bzw. vertikal und ist so eine geringere Automatenumsetzung geworden. Probleme mit der Darstellung hatte die SVGA-Grafik-Karte Speedstar, die leider bei Standard-VGA nicht

mehr ganz registerkompatibel ist, ansonsten gibt es eine Anpaßroutine für flackernde Bilder, bekannt aus dem Commander Keen. Als Steuerung werden die Pfeiltasten, CDRF-Tastenkreuz, zwei PC-Joysticks und (der Clou) mit einem Mehrspieler-Adapter bis zu zwei DIGI-Joysticks, wie man sie von den anderen Homecompi's kennt, genutzt. Dies ist



Und auch ein paar Tips: Im Mehrspieler-Modus sollte man so schnell wie möglich die anderen erreichen während die noch emsig Extras sammeln. Allein-Spieler können sich auf die Schweinchen verlassen. Deren einzigste Daseinsberechtigung ist, daß sie

auch der Kopierschutz, der so weit besser ist, als irgendwelche Wählscheiben. Der Sound ist ab einer Soundblaster-kompatiblen Karte zu bewundern, Adlib-User müssen sich wie Piepservende mit einigen un-auffälligen FX-Geräuschen zufrieden geben.

sich so nahe an Dich herantrauen, wie es nur möglich ist, auch wenn dies eine Bombe verhindert. Bei hartnäckigeren Gegnern sollte man drei oder vier Bomben so nebeneinander legen, daß diese als Kettenreaktion den gesamten Bildschirm säubern.

Autor
Christian Harms
Leonberg
20 Jahre
Informatikstudent

eigentlich der Mehrspieler "Battle"-Modus, in dem auch noch ein paar Compi-Gegner leben, die aber den joystick-gestützten Dynaprofs bald

SPECS & TECHS	
● EGA	Ad Lib
● VEGA	Soundblaster
● SVGA	Roland
● EMS	Tastatur
● Z8016	Joystick
● 8011	Maus
Handbuch	Deutsch
Spiel	
Kopierschutz	normal
PREIS lt. Hersteller	ca. DM 100,-
HERSTELLER	Hudson Soft
MUSTER von	Hersteller

RANKING	
Arcade Action	
78	
Spieleranzahl	1-4
Motivation	Monate
Ausstattung	dünn
Preis/Leistung	gut

Für die aktuelle Ausgabe der PC Games, haben wir wieder vier aktuelle Spiele ausgegraben. Diesmal mit dabei: Ein wildes Weltraumballerspiel, Overkill, ein besinnliches Brettspiel, Solitaire, eine sinnvolle? Simulation, ECO Master und ein zauberhaftes Jump'n'Run-Spiel.

Overkill

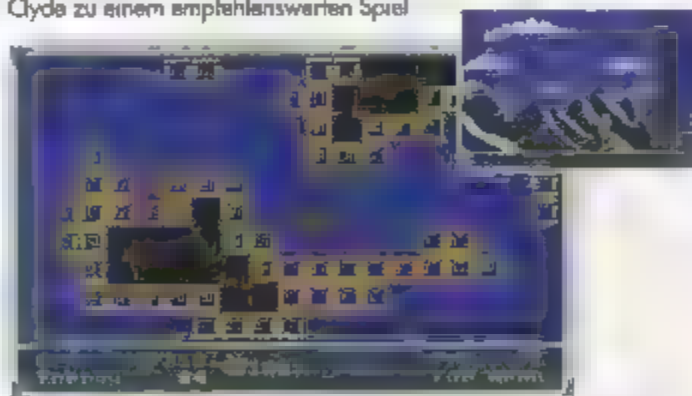
Shoot as shoot can

Overkill macht seinem Namen alle Ehre, hier wird gespielt nach dem Motto: Wenn es sich bewegt: Schießen! Wenn es sich nicht bewegt: Trotzdem schießen. Gesteuert wird Overkill über die Tastatur oder mit dem Joystick. Die farbenfrohen Grafiken laufen ruckelfrei in alle Richtungen und auch über die Tastatur ist eine präzise Steuerung möglich. Wozu der ganze Feuerzauber? Ganz einfach, um die Aliens, die Ihren Heimatplaneten besetzt haben, zu verjagen. In der Shareware-Version sind zwei Planeten zu betreiben, die Vollversion umfaßt sechs Planeten. Nachdem der sechste Planet befreit wurde, kommt es zum Showdown mit dem Mutterschiff der Aliens. Doch bis dahin ist es ein langer Weg. Intelligente Bomben und Raketen, feindliche Raumschiffe und Meteoritenstürme bedrohen das Raumschiff. Aufrüsten ist deshalb angesagt: Sammeln Sie aus den Trümmern der abgeschossenen Raumschiffe Treibstoffrucks, Schilde und Extra-Waffen ein. Dann sitzen Sie bald in einem kampfkraftigen Schlachtschiff. Neben stärksten Kanonen (Double Shoot) stehen auch Laser und Antimaterie-Waffen zu Verfügung. Fazit: Overkill ist ein technisch brillantes Ballerspiel für reaktionsschnelle Schützen. Viele Feinde und eine anspruchsvolle Grafik sorgen für ausgedehnten Spielspaß.

Clyde

Schatz im Schloß

Sie sind Clyde, ein tapferer und zauberkundiger Schatzsucher, der in den 16 Schüsseln (16 Levels) von Tahookabood nach verborgenen Schätzen sucht. Clyde ist ein Jump'n' Run Spiel für Tüftler. Sie müssen nicht nur geschickt springen und laufen, sondern in jedem Level sind zahlreiche Puzzles zu lösen. Ziel des Spieles ist es, alle magischen Edelsteine eines Levels einzusammeln, den verborgenen Schatz und dann den Ausgang zu finden. Monster, die Clyde an den Kragen wollen, gibt es zwar nicht, aber dafür müssen Sie sogenannte "Powerpoints" finden und einsammeln. Diese Punkte erhalten Clydes Leben. Jede Bewegung verringert die Anzahl der Power-Punkte. Springen und laufen ist billig (ein Punkt), aber tiefe Stürze belasten das Punktekonto mit 10 Punkten. Also erst denken, dann rennen! Magische Trigger, die Sie nur durch Zufall entdecken werden, sorgen für zusätzliche Überraschungen, manche Trigger verschieben zum Beispiel Wände und machen ein Level dadurch erst lösbar. Checken Sie deshalb jede auch noch so unscheinbare Ecke ab. Mit seinem Zauberstab kann Clyde Wände durchbrechen und Bomben zünden. Schalter, Teleporter und Nachrichten finden sich auf dem ganzen Spielfeld. Neugierig, wie Clyde nun mal ist, probiert er alles gleich aus. Aber Vorsicht! Manche Teleporter dürfen erst benutzt werden, nachdem man gewisse Schalter in anderen Bereichen des Spielfeldes betätigt hat, sonst manövriert man sich in eine Falle. Nicht nur die Spielidee kann überzeugen, auch die technische Ausführung ist gelungen. Mittels Tastatur oder Joystick läßt sich Clyde problemlos über's Spielfeld dirigieren. Liebevoll animierte Grafiken mit 3D-Touch und pliffige Soundeffekte runden das Bild positiv ab. Im unteren Teil des Spielfeldes gibt eine Statuszeile Auskunft über Lebensenergie und die noch fehlenden Schätze. Fazit: Die schönen Grafiken und intelligenten Puzzles machen Clyde zu einem empfehlenswerten Spiel.



Overkill Shoot'em Up

IBM-kompatibler AT (286er Prozessor oder besser) mit 640 KByte RAM, Festplatte, MS-DOS 3.x EGA/VGA-Karte. Empfohlen: Joystick, Soundblaster-Karte

Distributor Sie Cork & Tech-Noir

Registrierung 48,- DM

Hersteller von CDV/Karlsruhe, Diskette 10 531HD

Clyde - Jump'n'Run

IBM-kompatibler AT mit 512 KByte RAM, Festplatte, EGA/VGA-Karte. Empfohlen: Joystick, Soundblaster/AdLib-Karte

Distributor Michael Voss/Moonlite Software

Registrierung 26 \$

Hersteller von CDV/Karlsruhe, Diskette 10 582HD

Eco Master

Grüner Punkt

Eco Master ist ein Beispiel dafür, wie vielfältig die Shareware-Szene ist. Eco Master ist eine ökologische Simulation, in der Sie vorhersehen müssen, wie sich verschiedene Tierarten in wechselnden Biotopen behaupten werden. In jeder Runde, können Sie



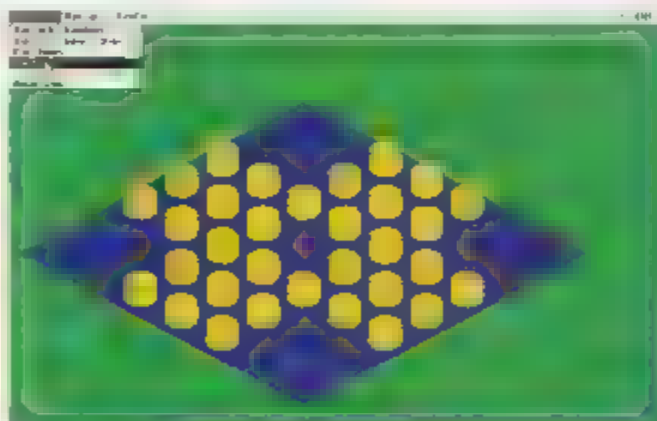
Tiere "erwerben". Sie bieten einen bestimmten Betrag und werden den höchsten Betrag bietet, übernimmt die Potenschaft. Der Wert eines Tieres verändert sich von Runde zu Runde, je nachdem, wie sich die Umgebung verändert. Ein Kamel in der Tundra ist nicht viel wert. Ein Kamel in der Savanne hat dagegen sehr viel bessere Überlebenschancen, also steigt der Kamelpreis. Wenn sich die Landschaft z.B. vom Dschungel zur Savanne wandelt steigt der Wert der Savannentiere (Antilopen, Zebras), während die Waldtiere, wie Affen, an Wert verlieren. Die Landschaft wandelt sich ständig. Meistens herrscht ein kontinuierlicher Wechsel. Katastrophen, bei denen sich Dschungel in Tundren verwandeln sind selten. Aber nicht nur die Landschaft, auch die anderen Bewohner eines Biotops wirken sich auf den Wert eines Tieres aus. In einer Landschaft, die fast nur aus Raubtieren besteht, ist die Konkurrenz um die wenigen Beutetiere sehr hoch. Die Raubtiere verlieren an Wert, einige werden sogar aussterben. Ein weiterer wichtiger Punkt: Jeder Lebensraum kann nur eine bestimmte Anzahl von Lebewesen ernähren. Wenn die maximale Biomasse erreicht ist, gibt es Probleme und der Wert der Konkurrenten sinkt ebenfalls. Wenn nun der Wert Ihrer Tiere steigt, füllt sich auch Ihr Punktekonto. Stirbt die Art dagegen aus, verlieren Sie nicht nur Ihren Einsatz, sondern bekommen auch noch 20% extra abgebogen. Jede Runde beginnt damit, daß Sie Tiere ersteigern können dann informiert Sie ein Statistik-Bildschirm über den Verlauf der Simulation und danach können Sie Tiere verkaufen. Nehmen wir an, Sie haben darauf gesetzt, daß der Wald langsam versteppt

und ein Bison gekauft, doch statt dessen haben üppige Regenfälle und eine Klimaverschiebung den Wald in einen Dschungel verwandelt. Dann sollten Sie den Bison schnellstmöglich verkaufen, denn ihm droht der Arten Tod. Insgesamt umfaßt das Spiel fünf verschiedene Lebensräume: Dschungel, Wald, Wüste, Tundra und Grasland. In jeder Runde sind immer 10 Tiere im Spiel, die durch kleine Paßbilder vorgestellt werden. Ausgestorbene Arten werden durch neue Tiere ersetzt. Zum Schluß noch ein Wort zur technischen Seite: Die Benutzerführung ist ausgezeichnet. Alle Funktionen sind in einem übersichtlichen Menü zusammengefaßt, außerdem läßt sich Eco Master komplett mit der Maus spielen. Eine integrierte Hilfsfunktion gibt Auskunft zu allen wichtigen Fragen.

Solitäre

Einsiedler

Das kleine Spiel für zwischendurch von Sven O. Kielmann ist eine gelungene Umsetzung dieses klassischen Brettspiels. Sie blicken schräg von oben auf das klassische Solitaire-Kreuz und die 32 Spielsteine. Solitaire hat eine Windows-ähnliche Oberfläche und wird komplett mit der Maus bedient. Klicken Sie erst den Stein an, den Sie ziehen wollen und dann das freie Feld. Falsche Züge werden automatisch erkannt und zurückgewiesen. Ein kleines Pull-down-Menü enthält die Extras, wie Farbeinstellung, Zugprotokoll und Spielerverwaltung. Die Spielerverwaltung enthält Angaben über die Spielstärke eines bestimmten Spielers. Angezeigt werden unter anderem die Punkte, Bestes/schlechtes Spiel und die Anzahl der Steine, die ein Spieler durchschnittlich liegen läßt. Fazit: Solitaire ist genau das richtige Fünf-Minuten-Spiel zum Entspannen. Wenn der Autor noch andere Aufstellungen (Sechseck, Quadrat, Dreieck...) einbauen würde, wäre das Spiel perfekt.



Eco Master Simulation

IBM-kompatibler PC, XT, AT mit 640KByte RAM
Festplatte, EGA/VGA-Karte, Maus.

Hersteller: Shareware

Verpackungsform: 20 \$

Distributoren: PD Profi Zöttlein/Pöttmes, Disk. 799 HD

Solitäre 1.0 Dunkelheit

IBM-kompatibler PC/XT/AT mit 256KByte RAM, Festplatte, VGA-Karte, Maus

Hersteller: Sven O. Kielmann

Verpackungsform: 15 \$

Distributoren: PD Profi Zöttlein/Pöttmes, Disk. 4859HD

Diesmal möchte ich mich in unserer PD-Ecke um die Windows-User kümmern, von denen es ja eine ganze Menge gibt. Gerade für Windows sind die Spiele nicht gerade reichlich. Um so willkommener dürften da unsere Vorstellungen sein. Kleine, lustige Spiele, die alle problemlos in Windows eingebunden werden können, wenig kosten, aber eine ganze Menge Spaß machen. Wer würde dazu schon Nein sagen?

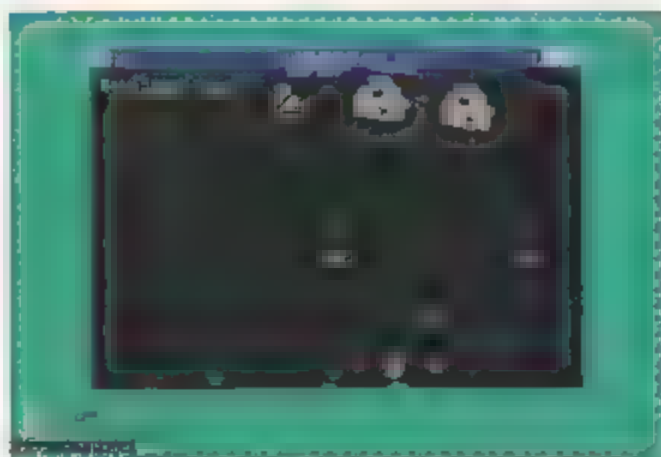
GOPHER IT

Gopher ist das englische Wort für den gemeinen Maulwurf. Und gemein sind sie wirklich! Verunzieren sie den tadellosen Rasen doch mit ihren Höhlen. Das stört den Windows-User, der bekanntlich die Ordnung gewohnt ist. Mit einer Bierflasche bewaffnet sitzt man nun auf der Lauer. In unvorhersehbaren Abständen kommt aus einem der vier Hügel ein Gopher, den man (wohlgezielt mit der Maus) eine Flasche auf

Obwohl der Inhalt dieses Spiels zweifellos frogwürdig ist, macht es doch eine Menge Spaß, zumal die Grafiken wirklich lebhaft gezeichnet wurden.

BACKGAMMON

Wenn Sie sich gerne bei einer Runde Backgammon entspannen, aber außer Ihrem Rechner niemand bei Ihnen ist, wäre diese Diskette genau das Richtige für Sie. Das Programm



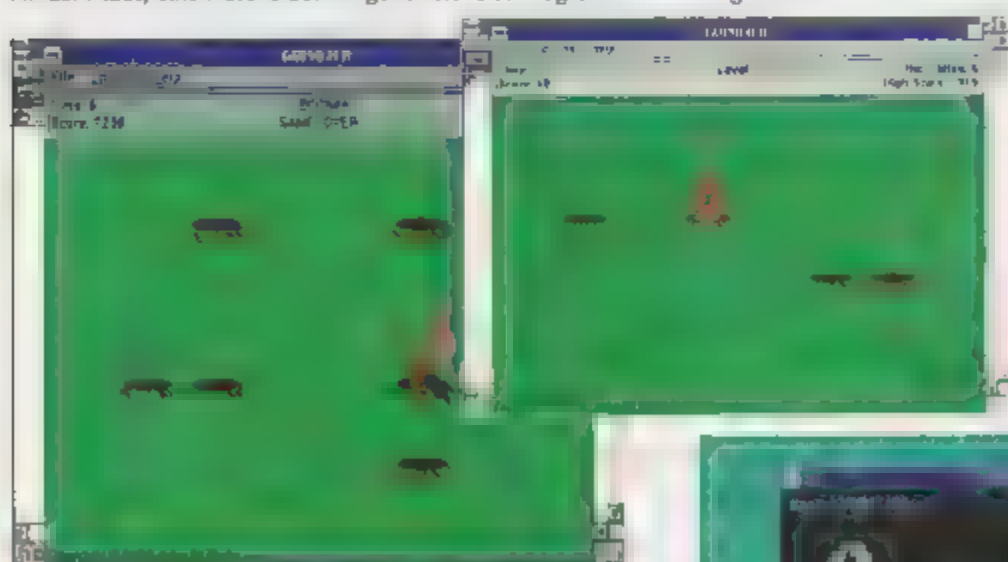
ASTEROIDS

ASTEROIDS

Diese Diskette möchte ich ebenso ohne große Worte vorstellen. Was sollte man auch über ein "Game Programm" schon schreiben? Schwierigkeitsgrad? Ist einstellbar. Grafik? Na ja, eigentlich nur runter die Steine auf hellen und dunklen Kästchen. Komfort? Die Maussteuerung geht problemlos und einfach von der Hand. Natürlich beherrscht das Programm die Standardregeln und läuft unter Windows. Mehr fällt mir mit dem besten Willen nicht ein. Doch was erwarten Sie von einem Game Programm?

Auch dabei handelt es sich um einen uralten Bekannten. Mit den Cursortasten steuern Sie ein kleines Raumschiff durch die Welten Ihres Windows-Fensters. Asteroiden bedrohen das Leben Ihres Schiffchens. Mit einem wohlgezielten Schuß können Sie sich Ihres Lebens erwehren. Doch Vorsicht! Bei einem Treffer teilen sich die Asteroiden in immer kleinere Bruchstücke. Jeder Treffer bringt zwar Punkte, aber Sie sollten darauf achten, erst die Bruchstücke zu vernichten, ehe Sie wieder einen "großen Brocken" in Angriff nehmen. Es ist nicht gerade die aufwendigste Grafik, die dieses Spiel auszeichnet, sondern der Spaß, den man mit einer einfachen, uralten Idee haben kann.

Rainer Roschert ■



den Kopf schlägt. Tierfreunde können sich beruhigen: Es scheint ihm nicht zu schaden, denn er kommt immer wieder. Allerdings zeigt er nach zwanzig Treffern die weiße Fahne. Danach kann man entweder mit der doppelten Anzahl an Höhlen weiterspielen oder seinen Highscore abspeichern.

läßt keine Wünsche offen, die Grafik ist ausreichend, der Spielkomfort, die Maussteuerung, ausgezeichnet und der Schwierigkeitsgrad ist einstellbar. Hier wird alles geboten, was man von einem Backgammon-Programm erwartet. Was sollte man sonst noch darüber sagen?

Muster von:
PD & Shareware Service
Berit Schwing
Auß. Großweidenmühlstr. 50
8500 Nürnberg 50



Lucasfilm Games

Hitfabrik

Kaum ein anderes Softwarehaus kann mit einer solchen Hitquote aufwarten, wie die Tochterfirma des Star Wars-Schöpfers George Lucas. Tatsächlich wurde jedes Spiel dieser Traumfabrikanten zum Hit. Wir präsentieren Ihnen sämtliche Chartsklassiker in kompakter Form und berichten von den Anfängen dieser Firma.

■ Von Hans Ippisch

Die frühen Jahre

Mitte der 80er Jahre begann die Geschichte eines der mittlerweile bedeutendsten Softwarehäuser. Die ersten Spiele wurden auf einem inzwischen absolut verschwundenen Rechner produziert. Der Atari XL diente als Medium zur Traumverwirklichung von Lucasfilm. Diese Spiele hatten auch noch relativ wenig mit den aktuellen Movie Games gemein. Ballblazer und Rescue on Fractalus waren lange Zeit absolute Phänomene. Ursprünglich sollten sie 1984 erscheinen, doch eine weite Verbreitung dieser Spiele als Raubkopie ließ die Debütspiele lange Zeit im Panzerschrank verweilen.

Die Legende vom Hacker-Coup

Die merkwürdigsten Gerüchte ranken sich um die wahren Gründe. Lange Zeit erzählte man sich in der Softwarebranche hinter vorgehaltener Hand, Hacker hätten per Modem die Source Codes der fertigen Spiele aus der Atari-Mailbox entwendet und in Windeseile über den ganzen Erdball verteilt. Diese schöne Geschichte entspricht nicht ganz der Wahrheit. Realistischer war es, daß sich bei Atari selbst, die diese Spiele veröffentlichten sollten, diese Raubkopier-Welle in Gang setzte. Jeder der die bei den Spiele einmal gesehen hatte, wollte sie unbedingt auch einmal zu Hause spielen. So kam es, daß "nur die obersten" Atari-Mitarbeiter eine Kopie mit nach Hause nahmen. Diese gaben die Kopien der beiden Spiele selbstverständlich nicht, oder wenn doch, nur an sehr enge Freunde weiter. Und wie es kaum anders zu erwarten war, nach kurzer Zeit hätte sich eine Veröffentlichung kaum mehr gelohnt, denn praktisch jeder war schon im Besitz dieser Spiele.

1985, das Debüt

Es dauerte fast ein Jahr, bis sich C64-Programmierer einfanden, die diese beiden Titel umsetzten. 1985 wurden somit erst die Debütspiele veröffentlicht, übrigens ließ sich Lucasfilm nur ungern dazu überreden. So wäre Lucasfilm beinahe in den Anfängen steckengeblieben. Die beiden Spiele sorgten dann allerdings für eine wahre Revolution. Ballblazer war ein Sportspiel höchster Güte. Auf einem Splitscreen konnten sich bis zu zwei Spieler ge-

genseitig in einer futuristischen Sportart Energiekugeln ins Netz jagen. Unglaublich schnelle Grafiken und perfekte Spielbarkeit zeichnen diesen, leider nicht mehr erhältlichen Klassiker heute



Die 16 Bit Version von Ballblazer: Masterblazer.

nach aus. 1990 wurde übrigens von Rainbow Arts eine offizielle 16-Bit Version namens Masterblazer veröffentlicht.

Bei Rescue On Fractalus handelte es sich um ein Actionspiel mit Simulationstouch. In perfekter Star Wars-Atmosphäre düste man über den Planeten Fractalus und rettete Jaggis. Der Name des Planeten stammt übrigens von der erstmals verwendeten Grafiktechnik, die mittels Fraktalen spektakuläre 3D-Grafiken auf den Screen zauberte. Außer C64 und ST ist übrigens kein Computer mit einer Version bedacht worden. 1986 wurden mit The Eidolon und Koronis Rift noch zwei weitere Fraktalgrafik-Abenteuer veröffentlicht, bevor das erste Movie Game die zukünftigen Welten von Lucasfilm offenlegen sollte. Insbesondere Koronis Rift gilt noch heute als Meilenstein für Actionspiele. Das erste Spiel auf dem Movie Games Sektor war, wie kaum anders zu erwarten, ein Spiel zu einem Film aus dem Hause Lucasfilm. Labyrinth hieß der Meilenstein aus dem Jahre 1987, der schon die Klasse zukünftiger Spiele erahnen ließ. Hauptdarsteller David Bowie wandelt als perfekter Bösewicht durch ein Spiel voller Innovationen. Weiter ging das Abenteuer im Jahre 1987 schließlich noch mit



plötze in Massen geboten. Dieses Spiel eröffnete die Wege zu den späteren Mega-Adventures.

Their finest hour

Im Simulationsgenre bevorzugte Lawrence Holland weiterhin das Szenario des II. Weltkriegs. Im Sommer 1940 geht man als wagemutiger Pilot in die Luft und greift in die Schlacht zwischen der deutschen Luftwaffe und der britischen Armee ein. Zwei britische



Jäger, zwei deutsche Jäger und vier deutsche Bomber werden realistisch simuliert. Eine Videorecorder-Option und selbst erstellbare Missionen begeisterten Simulationsfreaks über alle Maßen. Die historische Exaktheit und die realistischen Darstellungen vermitteln dem Spiel einen seriösen Charakter, der auch heute noch zu überzeugen weiß.

Loom

Als einer der wenigen Ausreißer erwies sich das ambitionierte Loom, das von keinem geringeren als dem ehemaligen Infocom Designer Brian Monarty entwickelt wurde. Zwar benutzte auch Loom das SCUMM-System, doch es spielte sich deutlich anders und spaltete die Spielwelt in zwei Lager. Die einen waren



schlichtweg begeistert, während der Rest dieses Spiel für wenig spielbar hielt. Unumstritten sind jedoch die audio-visuellen Qualitäten dieses Spiels. Unglaublich schöne EGA(-) Grafiken und Musikstücke von Tschaiakowski machten Loom zu einem spektakulären Ereignis sondergleichen. Die beigefügte Hörspiel-Kassette und der offene Spielverlauf lassen Loom zu einem Spiel werden,

das sich in kein festes Genre einordnen läßt. Es ist weder Adventure noch Rollenspiel, hat jedoch auf alle Fälle seine besonderen Reize, die man sich zu Gemüte führen sollte.

Nightshift

Vermutlich das letzte Geschicklichkeitsspiel von Lucasfilm für Computer, ist das putzige Nightshift. Sie haben die Aufgabe die Rolle eines Fabrikarbeiters zu übernehmen und Maschinen zu produzieren. Zunächst müssen Sie auf einem Fahrrad erst einmal genügend Strom erstrompeln, ohne den die Maschinen nicht



laufen würden. Im Schichtauftrag vor dem Spiel erfahren Sie, was Sie produzieren müssen. Ab und zu sind auch Spielzeugfiguren aus Indiana Jones und Star Wars herzustellen. Die ge-



Alle Lucasfilm-Spiele zeichnen sich durch überlegtes Interface und Spielwitz aus.

stellten Aufgaben fordern jeden Spieler bis ans Äußerste, was die Koordination anbelangt. Schalter müssen umgelegt, Werkzeuge gesammelt und Reihenfolgen festgelegt werden. Die Grafik ist extrem niedlich geworden, doch wieso sich das Spiel nicht zu einem Verkaufserfolg entwickelte, ist mir ein Rätsel und für Lucasfilm ein Grund, keine Arcade-Spiele mehr zu produzieren.

The Secret of Monkey Island I & II

Es gibt wohl kaum jemanden, der sich nicht als Pirat in einem der beiden Adventures vergnügt. In beiden Teilen erlebte unser

Talpotsch Guybrush Abenteuer am laufenden Band, immer im Kampf gegen den bösen Hakenträger Le Chuck, der ihn durch



die verrücktesten Ideen vom rechten Weg abbringen will. Grafiken und Sound lassen sich einfach nur als grandios bezeichnen. Wer diese beiden Klassiker noch nicht gespielt hat, hat noch einiges nachzuholen, und zwar noch bevor er den Artikel zu Ende gelesen hat.

Secret Weapons of the Luftwaffe

Anfang 1992 sorgte das bislang letzte Spiel zum II. Weltkrieg von Lucasfilm für Furore auf dem Simulationenmarkt. Grafiken und Sound ließen Konkurrenten alt aus



sehen. Die Schwachpunkte des Vorgängers Their Finest Hour wurden gezielt ausgebügelt und Spielspaß pur ermöglicht. Phänomenale Grafiken und perfekte technische Anbringung ließen das Spiel bei den Ehrungen der besten Simulationen des Jahres 92 allorts auf den vordersten Rängen erscheinen. Seit Beendigung dieses Projekts wackelt Lawrence Holland überges an X-Wing, dem Star Wars-Flugsimulator.

Indiana Jones and the fate of Atlantis

Den grandiosen Schlußpunkt der bisherigen Veröffentlichungen von Lucasfilm setzte Mitte 92 das Spiel zum nie gedrehten vierten Indiana Jones-Film. Drehbuch-Autor Hal Barwood entwarf eine fabelhafte Geschichte, die sogar von Steven Spielberg und George Lucas abgesegnet wurde. Tolle Grafiken und farnoses Gameplay machten die Suche nach Atlantis zu einem Spielerlebnis, das augenblicklich die oberen Verkaufscharts-Ränge besetzt.



Lucasfilm Games - Hitliste

Titel	Funrating	Erscheinungsjahr
Maniac Mansion	64%	1987
Zak McKracken	69%	1988
Battle Hawks 1942	72%	1988
Indiana Jones and the lost crusade	83%	1989
Their Finest Hour	74%	1990
Loom	64%	1990
Night Shift	79%	1990
Secret Of Monkey Island	85%	1990
Secret Of Monkey Island II	87%	1991
Secret Weapons O. T. Luftw.	86%	1992
Indiana Jones and the fate of Atlantis	92%	1992

Microsoft Flight Simulator 4.0

Take Off...

Der Flugsimulator von Microsoft ist wohl das bekannteste Spiel und eine der realistischsten Simulationen, die es heute auf dem Markt gibt. Viele Anwender nutzen jedoch nur einen Bruchteil der vielfältigen Möglichkeiten dieser Simulation. In unserem kleinen Workshop möchten wir Ihnen Erweiterungen und verborgene Fähigkeiten des FS4 vorstellen und einige interessante Tips und Tricks geben.

■ Von Wilfred Lindo

Der erste Kontakt mit dem Flugsimulator von Sublogic/Microsoft liegt bei den meisten Lesern bereits Jahre zurück. Die erste Version, die noch auf einem Apple-Computer und später auch auf dem C64 lief, brauchte über zwei Minuten, um überhaupt hochzufahren. Unzählige Hobby-Piloten ließen sich trotz der für heutige Verhältnisse schlechten Auflösung und den ruckartigen Bewegungen der Schotter rauben. Auf der CeBIT 1988 waren dann die ersten Scenery Disks und die länger wartete Version 3 zu sehen. EGA-Grafik und ein deutlich höherer Funktionsumfang ließ die Fan-Gemeinde sehnsüchtig auf die neue Fassung warten. Seit 1989 gibt es nun schon die Version 4.0. Ihr wurde eine hochauflösende VGA-Grafik und die spezielle Unterstützung eines schnellen 386er-Computers spendiert. Seit einiger Zeit

kurrieren Gerüchte über eine Version 5.0 und deren Leistungsumfang. Man kann gespannt sein, mit welchen Fähigkeiten der Flight Simulator von Microsoft dann aufwarten wird.

Kleine Flugschule

Sicherlich ist es im Rahmen eines Workshops unmöglich, nur annähernd die gesamte Palette dieser Simulation aufzuzeigen. Das hervorragende Handbuch sowie eine Vielzahl von spezieller Literatur decken alle Funktionen bis in kleinste Details ab. Daher soll dieser Artikel eher einige Anregungen für das Fliegen per Rechner geben.

Das Cockpit

Jeder der einen Rechner besitz, kennt die bekannte Instrumententafel des Flight Simulators 4.0. Doch kennen Sie alle Instrumente und Funktionen, die sich hinter dem realisti-

schen Abbild des Cockpits verbergen? Mit Sicherheit nicht. Daher wollen wir Ihnen einige wichtige Instrumente eines Propellerflugzeuges und deren Funktionen vorstellen:

Fahrtmesser

Beim Flugverkehr kennen wir unterschiedliche Geschwindigkeiten. Die angezeigte Geschwindigkeit, die Geschwindigkeit über Grund und die relative Geschwindigkeit. Alle Formen werden durch einen Fahrtmesser angezeigt. Dabei geschieht die Messung durch Berechnung des Luftdrucks auf der Außenwand des Flugzeugkörpers.

Wendezweiger

Mit einem Wendezweiger kann einerseits die Drehgeschwindigkeit des Fliegers um seine Hochachse und andererseits die Kurvenlage abgelesen werden.

Künstlicher Horizont

Hieran kann der Hobbypilot, ohne Außensicht, die Neigung seiner Maschine zum Horizont ablesen. Gerade bei schlechter Sicht ist dieses Instrument lebensnotwendig.

Kurskreisel

Der Kurskreisel dient zur Überwachung des Kurses bei einem Kurvenflug. Im Gegensatz zum herkömmlichen Kompaß besitzt der Kurskreisel keine Nordausrichtung und muß daher am magnetischen Kompaß ausgerichtet werden.

Höhenmesser

Die Funktion dieses Instrumentes basiert auf der Abnahme des Drucks bei zunehmender Höhe. Dabei dient als Basis die Höhe über dem Meeresspiegel und nicht die Höhe über dem Boden, was bei Nichtbeachtung zu verheerenden Abstürzen führen kann.

Variometer

Ein Variometer zeigt die Sink- und Steiggeschwindigkeit eines Flugzeuges an. Die Änderung der Flughöhe wird dabei in ein Verhältnis zur Zeit gesetzt. Auch dieses Instrument arbeitet durch die Messung der Druckveränderung.

Azimuth-Instrument

Dieses Instrument zeigt das Verhältnis eines vorgewählten Kurses zu dem tatsächlichen Kurs an.

Anzeige Fahrwerk

Diese Anzeige gibt die momentane Position des Fahrwerkes an. Dabei können Sie je nach nur die Einstellung EIN und AUS wählen. Bei einem Flugzeug mit einem starren Fahrwerk ist diese Funktion natürlich nicht verfügbar.

Borduhr

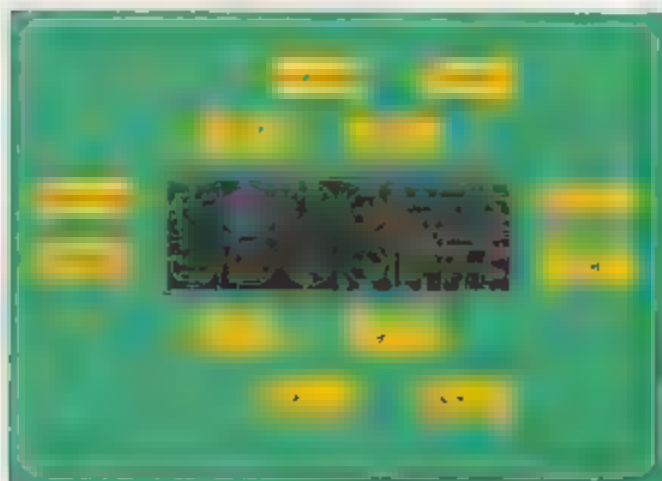
Bei Flugzeugen werden meist präzise Mechanikuhren genommen, da sie keiner Temperatur- und Druckschwankung unterliegen. Interessanterweise ist beim FS4 trotzdem eine elektronische Anzeige benutzt worden. Sie ist zur Navigation unerlässlich und stellt eines der wichtigsten Instrumente dar.

Anzeige Landeklappen

Zur Erhöhung des Auftriebes bei Start und Landung werden die Landeklappen eingesetzt. Das Instrument zeigt dabei die Stellung in Gradanteilungen an.

Öldruck/Öltemperatur

Der Öldruckmesser und die Öltemperaturanzeige sind beides Nadelinstrumente und dienen zur Interpretation des Motorzustandes und sind wichtige Instrumente gerade in Extremsituationen.





Grundlagen

Diese Anzeige zeigt die Position des Gashebels an. Dabei ist die unterste Position die Leerlauf-Stellung und die oberste die Vollgas-Stellung

An dieser Stelle kann natürlich nur auf einige wenige Instrumente eingegangen werden. Kennen Sie die Funktionen dieser Instrumente, so steht der Karriere eines Hobbypiloten nichts mehr im Wege. Dabei sind die Instrumentenkenntnisse nicht nur beim Flugsimulator von Microsoft einsetzbar. Fast alle realistischen Flugsimulatoren basieren ebenfalls auf diesen Grundinstrumenten

Erste Flugversuche

Nach so viel Theorie kommen wir nun zum eigentlichen Fliegen. Wer noch nie mit dem Flugsimulator von Microsoft geflogen und jetzt neugierig geworden ist, dem wollen wir einige Start- und Landehilfen bei seinen ersten Flugversuchen geben

Der normale Start

Sie sitzen sicher in Ihrer PC-Kanzel und Ihre Cessna befindet sich am Anfang der Startbahn. Dann kann es jetzt losgehen. Zuerst schieben Sie den Gashebel zügig nach vorn und verfolgen am Geschwindigkeitsanzeiger, wie Ihre Maschine langsam an Geschwindigkeit aufnimmt. Mit vorsichtigen Ausschlägen des Seitenruders gelingt es Ihnen, die Maschine gerade auf der Startbahn zu halten. Hat der Flieger eine Geschwindigkeit von 55 Knoten erreicht, wird es interes-

sant. Sie ziehen langsam am Steuerknüppel und die Räder verlieren den Kontakt zum Boden. Sie fliegen! Da es jetzt keine Reibung mit dem Boden gibt, beschleunigt Ihre Maschine weiter. Aber Vorsicht, durch den Wegfall des Bodenkontaktes kann es durch den Seitenwind leicht zu Abweichungen vom Kurs kommen. Also versuchen Sie, durch leichtes Gegensteuern Ihre Cessna auf dem Kurs zu halten. Durch Bewegung des Höhenruders bringen Sie den Flieger nun auf eine konstante Steiggeschwindigkeit von 75 Knoten. Das Vanometer sollte eine Steigrate von 1000 Fuß/min. anzeigen. Bei entsprechender Höhe können Sie nun das Fahrwerk einfahren und den Motor auf Ihre Reisegeschwindigkeit bringen. Das war doch ganz einfach, und runter kommen alle

Auf zum Ziel-flughafen

Haben Sie Ihre Reiseflughöhe erreicht, und an die Steuerung keine großen Anforderungen mehr notwendig. Ist Ihr Flugziel weit entfernt, kommt nun der Autopilot zum Zuge. Er kann für Sie über Stunden Höhe, Geschwindigkeit und Kurs ohne große Abweichungen halten. Genießen Sie die Aussicht, beobachten Sie den Luftraum und die Wetterentwicklung und machen Sie sich langsam zur Landung bereit

Die vorbildliche Landung

Jeder Profi wird Ihnen sagen, eine gute Landung beginnt mit

dem Anflug. Nähern Sie sich Ihrem Flugziel, so beginnen Sie mit dem Sinkflug. Dabei wird gerne zur Orientierung folgende Regel angewandt: Der Sinkflug beginnt in einer Entfernung von der dreifachen Flughöhe. Dabei sollten Sie zum Anfang eine Geschwindigkeit von 120 Knoten und eine Sinkrate von 1500 Fuß/Min. beibehalten. Kommt die Landebahn in Sicht, reduzieren Sie die Geschwindigkeit auf 100 Knoten. Das Absinken der Nase des Flugzeuges korrigieren Sie mit dem Höhenruder. Die Landeklappen werden jetzt schrittweise ausgefahren. Bei einer Höhe von 500 Fuß sollte die Klappenstellung ca. 40 Grad betragen. Sie behalten diese Stellung bei und reduzieren weiter die Geschwindigkeit. Mit dem Höhenruder werden Sie nun das Flugzeug in eine konstante Sinkposition bringen. Sanft senkt sich das Fahrwerk auf die Piste und durch weiteres Nachgeben des Höhenruders senkt sich auch das Bugrad auf die Landebahn. Betätigen Sie die Bremsen und Ihre erste Landung ist perfekt. Das war schon etwas schwieriger, aber mit etwas Übung wird auch die Landung vorschriftsgemäß gelingen.

Besonderheiten

Wer sich nicht mit stundenlangen Überlandflügen beschäftigen will, dem bietet der Flight Simulator 4.0 noch einige interessante Leckerbissen, die nicht jedem bekannt sind. Diese spielerischen Erweiterungen finden Sie unter dem Menü-

punkt 1 MODUS im Bereich UNTERHALTUNG

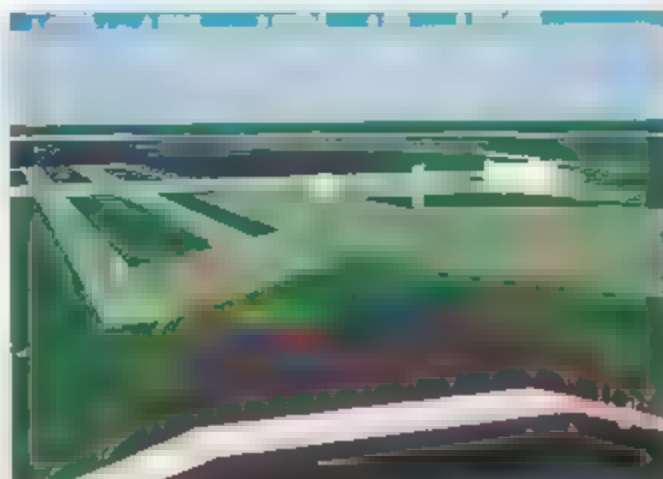
Das Sprühfliegen

Haben Sie das Sprühfliegen ausgewählt, so präsentiert sich der Bildschirmaufbau etwas anders, als Sie es gewohnt sind. Auf der rechten Seite des Bildschirms ist ein zusätzliches Fenster eingeblendet, das den Punktstand, die Zeit und andere für das Spiel wichtige Faktoren anzeigt. Das Spiel hat dabei einen ökologischen Hintergrund. Sie müssen in kürzester Zeit und mit wenig Insektiziden ein von Schädlingen befallenes Feld befreien. Aus diesen Faktoren berechnet sich dann Ihre Punktzahl. Dabei muß auf eine vollständige Besprühung geachtet werden.

Nach dem Start liegt das Feld direkt vor Ihnen. In einer Höhe von 150 Fuß und mit einer Geschwindigkeit von rund 70 Knoten sind die besten Ergebnisse zu erzielen. Sie können auf alle Flugzeuge zurückgreifen, jedoch sollte die Maschine über gute Flugeigenschaften bei niedriger Geschwindigkeit verfügen. Noch einige Hinweise: Da Sie nur eine begrenzte Menge an Sprühmittel an Bord haben, ist es ratsam, nur über dem betreffenden Feld zu sprühen. Ferner ist das Kornfeld von einem Zaun umrandet. Merken Sie ihn, da eine Berührung zum sofortigen Absturz führt.

Auf den Spuren des Roten Barons

Lassen Sie sich in die Luftkämpfe des 1. Weltkrieges ver-



Simon Hardy-Francis

Aus dem Nähkästchen

Simon Hardy-Francis, 25 Jahre alt, ist ein Programmierer von der vordersten Front der Entertainment-Software-Entwicklung. Thomas Wendt traf ihn in Düsseldorf zu einem Gespräch über die Szene, die Hardware und die Zukunft.

Als gebürtiger Engländer lebt und arbeitet er seit über einem Jahr in Deutschland. In seiner Heimat unter anderem für Electronic Arts tätig, hat er auch Erfahrungen als Entwickler von "verlorener" kommerzieller Software. Ein Mann, der ein weites Spektrum umläuft und Interessantes zu berichten hat.



(Geld wart zu sein schön)

(noch die Sprache (grinst))

guten Konditionen.

Wann genutzt?

„Ich habe das System seit Ende 1989 und benutze es fast täglich. Ich bin sehr zufrieden mit der Leistung und der Flexibilität. Die Software ist sehr vielfältig und die Hardware ist sehr robust. Ich bin sehr zufrieden mit der Leistung und der Flexibilität. Die Software ist sehr vielfältig und die Hardware ist sehr robust.“

für unterschiedliche Hardware ist. Die Software ist sehr vielfältig und die Hardware ist sehr robust.

Atari etc.?

„Ich habe das System seit Ende 1989 und benutze es fast täglich. Ich bin sehr zufrieden mit der Leistung und der Flexibilität. Die Software ist sehr vielfältig und die Hardware ist sehr robust. Ich bin sehr zufrieden mit der Leistung und der Flexibilität. Die Software ist sehr vielfältig und die Hardware ist sehr robust.“

Horst

Die abklingenden Preise im PC-Markt sorgen für eine immer größere Verbreitung des Systems, hinzu kommt mit Multi-Media eine neue Technologie. Sind das ebenfalls Chancen für den Entertainment-Markt?

„Ich bin sehr zufrieden mit der Leistung und der Flexibilität. Die Software ist sehr vielfältig und die Hardware ist sehr robust. Ich bin sehr zufrieden mit der Leistung und der Flexibilität. Die Software ist sehr vielfältig und die Hardware ist sehr robust.“

Wie gefällt es Dir in Deutschland?

„Ich bin sehr zufrieden mit der Leistung und der Flexibilität. Die Software ist sehr vielfältig und die Hardware ist sehr robust. Ich bin sehr zufrieden mit der Leistung und der Flexibilität. Die Software ist sehr vielfältig und die Hardware ist sehr robust.“

Hierzu bleiben

Horst

CHARTS

Hier finden Sie die aktuellen Verkaufscharts, die repräsentativ für die gesamte Bundesrepublik monatlich von media control ermittelt werden. Darüberhinaus sind hier die PC Games Wertungen nach Spielgenres aufgeführt, die monatlich aktualisiert werden.



Und hier die Programme, die die Redaktion diesen Monat mit dem PC Games AWARD ausgezeichnet hat.



Diese Planstücken verlangen nach Rechenpower.

- **Microprose Formula One Grand Prix**
Der Geschwindigkeitsrausch am PC
- **Comanche**
Das realistische Fluggefühl
- **Inca**
Der Zauber des indiovolkes
- **KGB**
Im Netz der Apparatschiks
- **Stunt Island**
Die Vielseitigkeits-Simulation
- **Car and Driver**
Das gepflegte Fahrvergnügen

Die Gesamtbewertungen im Überblick

Arcade Action		Strategie	
Dynablaster	75%	History Line 1914-1918	88%
Grand Prix Unlimited	74%	Mega Lo Mania	81%
Mantis	71%	Laser Squad	80%
First Samurai	71%	Star Control 2	79%
Rampart	70%	Grandmaster Chess	79%
Beat 'em Up		Simulation	
Double Dragon III	33%	Comanche	92%
Jump 'n Run		F15 Strike Eagle 3	92%
Elf	74%	Microprose F1 Grand Prix	87%
Cave Man Ninja	68%	Car & Driver	87%
Risky Woods	68%	Task Force 1942	83%
Wizkid	68%	Rollenspiel	
Cool World	24%	BAT II	92%
Adventure		Quest for Glory 3	90%
Aion in the Dark	92%	Might & Magic 4: Clouds of Xeen	88%
The Lost Files of Sherlock Holmes	86%	The Summoning	82%
King's Quest 6	86%	Wizardry 7	81%
Inca	85%	Crusaders of the Dark Savant	81%
KGB	79%	Sportspiel	
Textadventure		Links 386 pro	93%
Spekcasting 301	84%	Hardball III	85%
Hexuma	65%	David Leadbetters Golf	82%
Denkspiel		TV Sports Boxing	81%
Oxyd	85%	Summer Challenge	78%
Goblins 2 - The Prince Bluffon	83%	Wirtschaftssimulation	
Push Over	81%	1869	74%
HK Mahjong pro.	81%	Dynatech	70%
Nyet 3	67%	Multi Player Soccer Manager	26%

ermittelt von media control

Indiana Jones IV

Lucasfilm/6 Monat

1869

Max Design/4 Monat

Der Patrizier

Ascon/5 Monat

Links 386 Pro

US Gold/3 Monat

History Line 1914-18

Blue Byte/1 Monat

Das Schwarze Auge

Atari/6 Monat

Civilization

Microprose/12 Monat

Bundesliga Manager Pro

Software 2000/12 Monat

Falkon 3.0

Spectrum Holobyte/10 Monat

Monkey Island II

Lucasfilm/12 Monat

Damit Sie wissen
was wann wo iOs ist
oder war



Spieler aller Genres
wie den gelesenen



OXYD

Mit dieser Ausgabe von PC Games haben Sie die Shareware-Version von OXYD erworben, ein Denkspiel, das wir in Ausgabe 12/92 mit sattem 85 Prozent bewerten konnten.

In der unbekannten und geheimnisvollen Oxyd-Welt Ihres Computers hat sich über Nacht eine schreckliche Katastrophe ereignet. Alle Oxyd-Steine, die diese Welt mit Sauerstoff versorgen, haben sich geschlossen! Die Zukunft dieser Welt hängt nun von Ihrem Einsatz und Abenteuergeist ab. Begeben Sie sich also auf eine abenteuerliche Reise in die digitalen Labyrinth von Oxyd, ausgerüstet mit einer Glasmurmel und einigen zufällig am Wegesrand gefundenen Gegenständen.

Soweit zum Spielhintergrund. Das Spiel erklärt sich eigentlich von selbst, für diejenigen, die es aber ganz genau wissen wollen, wartet das Programm mit einer jederzeit ablaufbaren Spielanleitung auf. Die Ihnen vorliegende Version von Oxyd ist nur mit einem 386er und VGA-Karte spielbar. Um aber auch die EGA-Karten- und 286er-Besitzer in den Genuß des Spieles kommen zu lassen, können Sie sich gegen die Einsendung des untenstehenden Original-Coupons die EGA-Version bestellen.



Damit aber noch nicht genug, denn EXKLUSIV für alle PC Games Leser gibt es die Vollversion inkl. 200 Levels und Modemaphion mit 10% Rabatt! Sie erhalten gegen die Einsendung des Original-Coupons das OXYD-Buch, das es Ihnen mit seinen Levelcodes ermöglicht, die ganze Welt der OXYD-Steine zu erforschen. Na, wenn das nichts ist!!!

PC Games Leseraktion

10% Rabatt für unsere Leser beim Kauf des OXYD-Buches, wenn Sie das Buch mit diesem Original-Coupon bestellen.

Hiermit bestelle ich:

1 Das "OXYD-Buch (General Edition)" (ISBN 3-928278-05-3) zum PC Games-Leser-Vorzugspreis von DM 54,- (anstatt DM 60,-)

1 per Nachnahme (+ DM 10,- Porto & Verpackung)
1 per Scheck (+ DM 3,- Porto & Verpackung)

1 Die Gratis-Oxyd-Diskette mit der EGA-Version (DM 3,- in Briefmarken für Porto & Verpackung tiegen bei)

Original-Coupon bitte an
Dongleware Verlags GmbH, PF 1163,
D-W 6903 Neckargemünd

Die PC Games Coverdisk 2/93

So geht's...

OXYD kann sowohl von der Diskette, als auch installiert von der Festplatte gespielt werden.

- Wenn Sie OXYD von der Diskette spielen wollen
 1. Die Diskette in das Laufwerk geben.
 2. Wechseln Sie den Zugriffspfad auf das Diskettenlaufwerk mit
cd b: (+ Enteraste)
oder
cd a: (+ Enteraste)
je nachdem, wie Ihr 3,5" Laufwerk benannt ist
 3. Nun starten Sie das Programm mit der folgenden Befehlseingabe:
OXYD (+ Enteraste)

- Wenn Sie OXYD von der Festplatte spielen wollen, gehen Sie bitte wie folgt vor

- 1 Erstellen Sie ein Verzeichnis mit dem Namen "OXYD_V34" auf der Festplatte, Befehlseingabe:
md OXYD_V34 (+ Enteraste)
2. Kopieren Sie sämtliche Dateien aus dem Verzeichnis der Coverdisk in das neue Verzeichnis auf der Festplatte; Befehlseingabe:
copy a:\OXYD_V34*. * c:\OXYD_V34
(+ Enteraste)
oder
copy b:\OXYD_V34* * c:\OXYD_V34
(+ Enteraste)
je nachdem, wie Ihr 3,5" Laufwerk benannt ist
3. Wechseln Sie nun in das Verzeichnis auf der Festplatte mit
cd OXYD_V34 (+ Enteraste)
und starten das Programm mit der Befehlseingabe
OXYD_VGA (+ Enteraste)

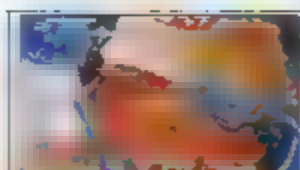
Sollten Sie Schwierigkeiten haben, OXYD zu starten, lesen Sie bitte den File "UESMICH.TXT" im Verzeichnis OXYD_V34 aufmerksam durch.

Air Force Commander

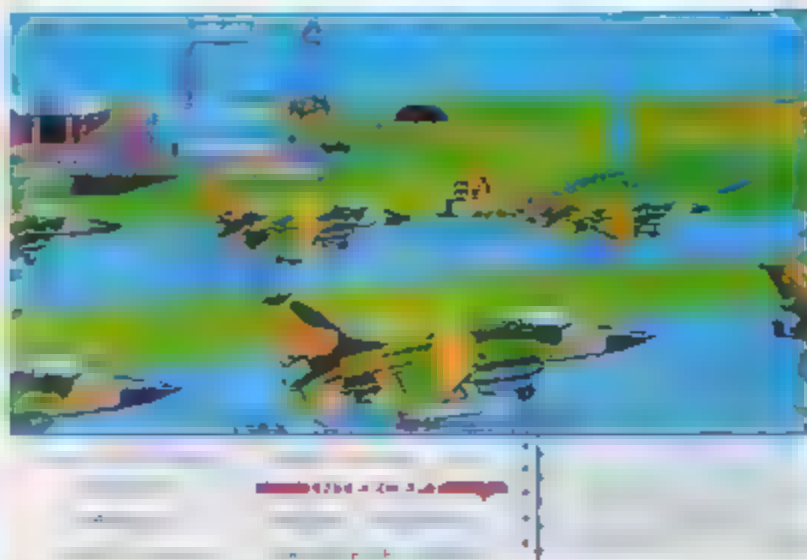
Up Date

Und noch eine Neuauflage steht uns ins Haus. Fällt denn keinem etwas Neues ein?

Air Force Commander ist die Neuauflage des Klassikers "Fighter Command", mit dem Impression schon einmal einen Hit landete. Erweitert um eine ganze Reihe neuer Optionen, ein neues Grafiksystem und eine Datendiskette zum Zweiten Weltkrieg, versucht man noch einmal an den Erfolg der Erstversion anzuknüpfen. Wie der Titel schon vermuten läßt, handelt es sich bei "Air Force Commander" um eine Strategie-Simulation von Luftkämpfen. In Ihren Planungsberreichen fallen alle wesentlichen Entscheidungen. Stützpunkt



Missionen, Verteidigungsmaßnahmen und generelle Strategieüberlegungen stehen an. Je erfolgreicher die Strategie, um so größer werden die eingeräumten Kompetenzen. Zur Unterstützung kann der Befehlshaber auf eine ganze Reihe von Kartensystemen und Kampfflugzeugen zurückgreifen. Satelliten, Radar und



geografische Karten sind der Wegbereiter für den Einsatz von F117 Stealth, Mig 21, B52 AWAC und einer ganzen Reihe mehr. In den Datendisketten kann dann auf Messerschmitts, Stukas und Co zurückgegriffen werden. Ab Februar für knappe DM 100,- erhältlich. Alle Besitzer der Ursprungsversion werden

PREVIEW
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-
HERSTELLER
Impressions
MUSTER von
Hersteller

für ungefähr DM 40,- ein
Up Date bekommen
Thorsten Szameitat ■

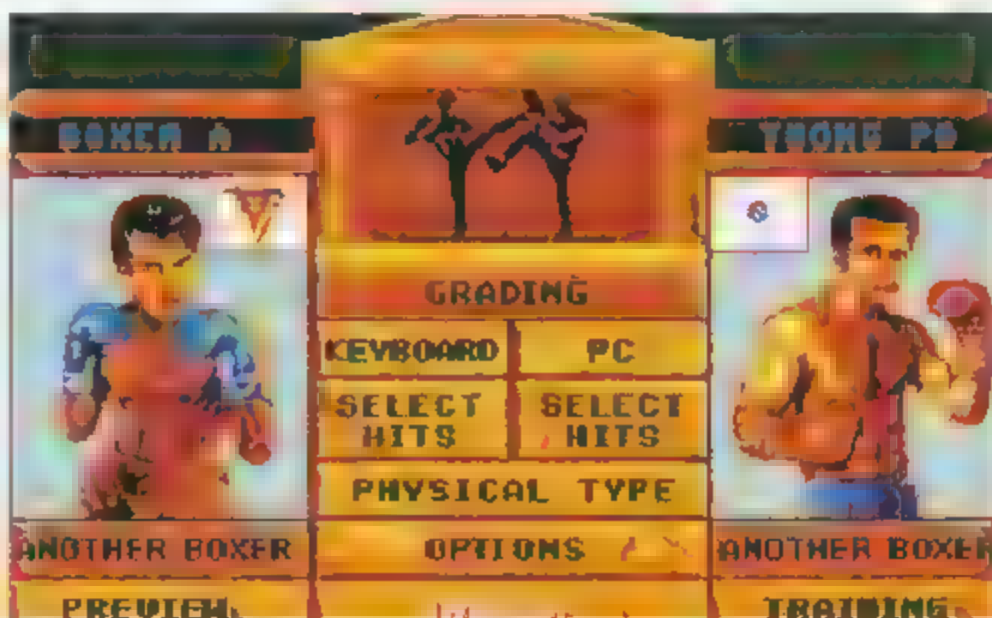
Bevor es im Ring zur Sache geht, sollte man sich im Trainingsraum auf Vordermann bringen, seine Reflexe und seine Zielgenauigkeit verbessern und sich so schon einmal seelisch auf die bevorstehenden Runden einstellen. Beifolgend sind dabei fünf verschiedene Trainingsmethoden mit jeweils unterschiedlichen Geräten.

Sie fühlen sich fit? Dann warten 16 ringerfahrene Kämpfer auf Sie. Ihre Verteidigung? 59 Schläge und Tritte. Darunter auch eine ganze Reihe von Spezialschlägen, die Sie in Erstaunen versetzen werden. Nur die besten Kämpfer werden zum traditionellen Kumate eingeladen, einer von der Mafia organisierten Voll-Kontaktkampfsportveranstaltung, die einer strengen Zeremonie aber keinerlei Regelwerk unterliegt. Ziel von "Best of the Best" ist es, die Kumate-Kampfränge als Sieger zu verlassen. Hier liegt nun auch der wesentliche Unterschied zum Ursprungspro-

Best of the Best

Panza De Luxe

"Best of the Best" ist die Gold Edition des Verkaufserfolges "Panza Kick Boxing". Und sie ist gut, wirklich gut. Doch ob einige neue Features ausreichen, um zum nochmaligen Kauf zu animieren?



gramm, welches dieses Feature nicht aufweisen konnte. Doch daß man sich ein Programm aufgrund eines einzigen weiteren Bonuslevels noch einmal anschafft, das halte ich für eher unwahrscheinlich. Für alle, die "Panza Kick Boxing" noch nicht besitzen, dürfte sich die Anschaffung von "Best of the Best" aber sicherlich lohnen. Vor allem aufgrund der zahlreichen Techniken. Im Gegensatz zur Realität steht die Auswahl des Kämpfers und der ihm eigenen Fähigkeiten. Nach Belieben können hier aus 55 Techniken zwölf ausgewählt werden. Die vier Spezialtechniken kommen automatisch hin-

zu. Best of the Best dürfte eine der besten Kick-Box-Simulationen sein, die zur Zeit erhältlich sind.

Thorsten Szameratt ■



PREVIEW

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Loricel

MUSTER von
Hersteller

Links Championship Course-Mauna Kea

Unter Palmen

Woran denken Sie, wenn Sie die magische Buchstabenkombination "Hawaii" hören? Surfen, Sonne, roter Ferrari, Magnum? Man merkt sofort, Sie sind kein passionierter Golfspieler. Ansonsten hätte Ihr erster Gedanke sicherlich dem Mauna Kea gegolten, Mekka der Golfer und aller Mitläufer.



Wie ein jeder echter Surfer mindestens einmal im Leben in die gigantischen Wellen vor Hawaii eintauchen möchte, so ist es ein erklärtes Ziel vieler Golfer, einmal auf diesem Traumplatz zu spielen. Doch im Gegensatz zum Strand, an dem höchstens einmal Hunde verjagt werden, ist es für Normalsterbliche eher selten, auf diesem Platz um Handicaps zu kämpfen. Berühmt geworden durch Loch Nummer drei, welches durch eine Meereszunge unterbrochen wird, kann die Bälle zählen, die hier am Grunde des Pacific liegen, haben nun alle links, links Pro und Microsoft Golf Besitzer die Chance, sich mit diesem Datapack von Access von Flora Fauna und Golf verzaubern zu lassen. Drei HD-Disketten und ein Spielplan umfaßt der Datensatz und verspricht in der uns vorliegenden Super-VGA Version jede Menge Spielspaß. Einen ausführlichen Test über "Mauna Kea" werden Sie in der nächsten PC Games-Ausgabe vorfinden.

Thorsten Szameratt ■

PREVIEW

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 60,-

HERSTELLER
Access

MUSTER von
Selling Points

Populous 2

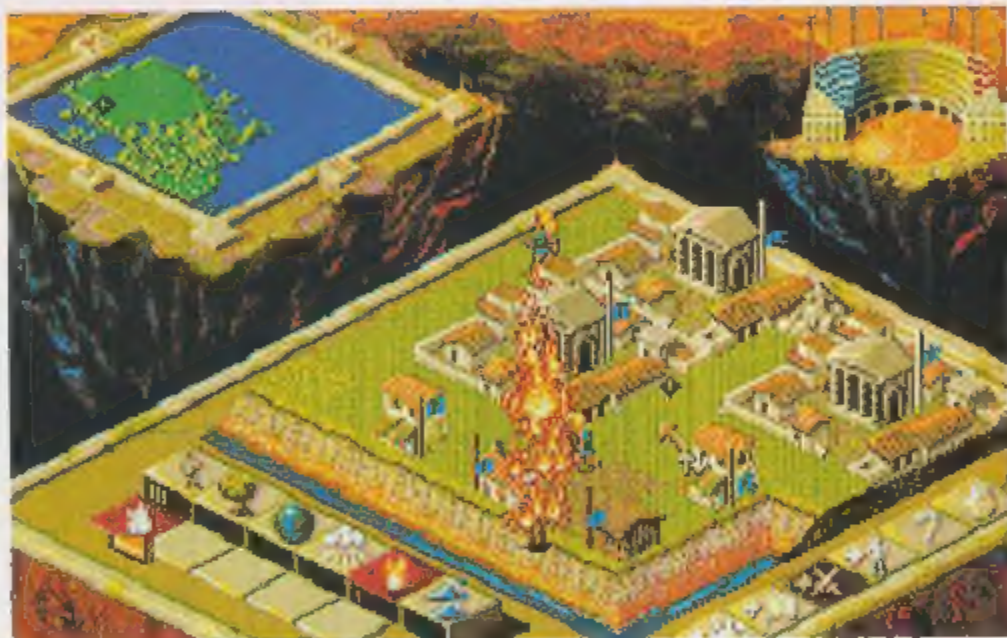
Göttlich

Vor noch gar nicht allzu langer Zeit, da sorgte eine neue Spielidee für ein Raunen unter den Strategiefans. Ein Spiel, bei dem es galt, den Göttern über die göttlichen Schultern zu schauen, von ihnen zu lernen und dann selber die Geschicke eines Volkes zu beeinflussen.

Mit göttlichen Gaben gesegnet, betrachtete man sich das Vorgehen auf einem Brettspielähnlich aufgebauten Aktionsfeld. Wo es vonnöten erschien, dort ließ man seine Kräfte spielen, beeinflusste Mann und Maus, Wetter und Natur. Populous war in seiner Art ein Wegbereiter für eine ganze Reihe von Nachfolgern. Doch keiner kam an das Original aus den Entwicklungskammern des Bullfrog-Teams heran. Wenn irgendjemand auf dieser Welt noch für Verbesserungen sorgen konnte, dann waren es die Schöpfer höchstpersönlich. Und sie taten es. Populous 2 wird in absehbarer Zeit auch auf dem deutschen Markt unter

dem Electronic Arts Logo erscheinen. Der PC Games-Redaktion liegt momentan bereits eine vollständige Version zum Test vor. Doch ein Programm dieser Klasse verdient mehr als nur eine kurze Randnotiz. Darum haben wir uns den Test für die Ausgabe 3/93 aufgehoben, um eine entsprechend ausführliche Berichterstattung zu gewährleisten. Eine ganze Reihe neuer Optionen verfeinern das Gameplay und setzen neue Akzente. Und das alles in der gewohnten Grafikqualität.

Thorsten Szomeit ■



PREVIEW

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Electronic Arts

MUSTER von
Alliance

Ragnarok

Schwarz und Weiß

Schach ist Ihnen im Prinzip zu langweilig. Aber Battlechess auf dem PC versetzt Ihr Gefühl in Wallungen? Dann glaubt das englische Softwarehaus Mirage genau das Richtige für Sie im Angebot zu haben.



Diese Computerumsetzung des erfolgreichen Brettspiels "Viking Game" versetzt uns zurück in die Zeit der Wikinger, der Götter und Sagen. Auf dem Feld der Entscheidung kommt es dann zwischen zwei Spielern oder einem Spieler und dem Computer zum großen Showdown. Und der kann dauern. Hat man erst einmal die Grundregeln des Spiels und die einzelnen Züge der verschiedenen Figuren verinnerlicht, kann man sich erste Gedanken zu einer eventuellen Strategie machen. Daher empfiehlt es sich, zu Beginn einen schwächeren Gegner aus dem Auswahlmenü herauszusuchen. Bryan scheint die Intelligenz nicht gerade mit dem Löffel zu sich genommen zu haben. Ein idealer Gegner für die ersten Gehversuche. Im Zentrum des Interesses befindet sich der nordische Gott der Götter, Odin. Die zwei Parteien in diesem Spiel verfolgen sinnigerweise konträre Ziele. Die Weißen, also naheliegenderweise die Guten, versuchen Odin vom Zentrum des Spielfeldes zu einer der vier Ecken zu geleiten. Die böse, also schwarze Seite gedenkt, dies zu verhindern. Komischerweise kann man nur gewinnen, wenn man jeden



der Computergegner zweimal besiegt hat. Einmal von der guten Seite und einmal von der bösen Seite aus. Und die Moral von der Geschichte: Siehe den Test in der Ausgabe 3/92.

Thorsten Szameitat ■

PREVIEW

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Mirage

MUSTER von
Hersteller

DER DOPPELPAK IM TEST

Wer jetzt **PC GAMES** testet, erhält die nächste Ausgabe **kostenlos** - damit Sie überprüfen können, ob wir auch halten, was wir mit blumigen Worten versprechen:

- **kostenlose Zustellung**, die Portogebühren übernehmen wir
- **frühzeitiger Versand**, dadurch haben Sie die aktuelle Ausgabe meist schneller als alle anderen

Und sollte Ihnen **PC GAMES** aus irgendeinem Grund nicht gefallen, schicken Sie uns einfach eine Postkarte - Ihr Testexemplar dürfen Sie natürlich trotzdem behalten, so oder so.

Ansonsten erhalten Sie dann Monat für Monat Ihre persönliche Ausgabe mit Diskette, vollgepackt mit aktuellen Spieltests, News, Neuvorstellungen, Tips&Tricks, Komplettlösungen und.....

Das alles gibt es noch zum günstigen **Vorzugspreis von nur DM 79,- pro Jahr.**



Ja, ich will PC GAMES testen.

Ich erhalte die nächstmögliche Ausgabe kostenlos, und kann mich dann zwei Wochen lang entscheiden, ob ich PC GAMES weiter im Abonnement zum Vorzugspreis von DM 79,-/Jahr beziehen möchte. Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

Meine Adresse:

Name, Vorname
Straße, Hausnummer
PLZ, Wohnort
Telefonnummer
1. Unterschrift oder
Unterschrift des
Erziehungsberechtigten

Ich versichere mit meiner Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.
Widerrufsbelehrung: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei:
Computec Verlag GmbH & Co. KG, Vertriebsservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1
Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

2. Unterschrift oder
Unterschrift des
Erziehungsberechtigten

COMING UP!

The Legacy

Nächsten Monat kommt der traumhafte Alptraum aus dem Hause Microprose. In schlaflosen Nächten haben wir dieses Horror-Rollenspiel genauestens durchleuchtet.

**The Incredible Machine**

Ein verrücktes Spiel liefert uns Sierra. Mit seltsamen Gegenständen müssen skurrile Maschinen gebaut werden, um irre Dinge zu tun...

Ragnarok

Mirage beschert uns ein Strategiespiel für alle diejenigen, denen Schach zu königlich ist.



Die Macher der **Might & Magic**-Serie im Interview und deren zukünftige Pläne unter der Lupe.

NEW WORLD COMPUTING™

Die nächste PC Games erscheint am 17. Februar im Zeitschriftenhandel!

Impressum

Verlagsanschrift
 C! Computer Verlag GmbH & Co. KG
 Ingersheimer-Klein-Straße 6
 8500 Würzburg 1
 Telefon 09 31 / 53 25-0

Redaktionsanschrift
 C! Verlag Redaktion "PC Games"
 Ingersheimer-Straße 32
 8500 Würzburg 60

Chiefredaktor
 Gerd Gellert

Leitender Redakteur
 Gerd Gellert

Redaktions-PR
 Thorsten Sramont

Redaktionsberatung
 Gerd Gellert

Vertriebs- und Abrechnung
 Richard Ertwein

Beirat
 Thomas Brenner, Thomas Borowski,
 Peter Fraunholz,
 Lars Gierke, Alexander Gellert,
 Markus Gellert, Markus Gierke,
 Hans-Joachim Gierke, Gierke,
 Wilfried Lando, Oliver Meese,
 Martin Müller, Rainer Rastbach,
 Thomas Schell, Harald Wagner,
 Albert Wittenke, Stefan Zöfel

LAYOUT
 Hans-Joachim Gierke, Andree Hahn,
 Simon Schmid, Michael Schmitt,
 Dieter Steinhauser, Anja Stöcklein

Grafisches Konzept
 Christian Müller, Dieter Steinhauser

Geschäftsführer
 Adolf Silbermann

Vertrieb
 C! Computer Verlag GmbH

Beirat
 Gerd Gellert

Werbung
 Stephanie Arnsperger

Anzeigenkontakt
 PC Games Marketing GmbH
 Ingersheimer-Straße 45-47
 8500 Würzburg
 Telefon 09 31 - 3 05 11 11
 Fax 09 31 - 3 05 11 34

Druck
 Cooper Clegg Ltd.
 Tewkesbury England

Abonnement
 PC Games kostet im Jahres-Abonnement
 DM 79,-. Ein Abonnement gilt mindestens
 für ein Jahr.

Manuskripte und Programme
 Mit der Einsendung von Manuskripten
 jeder Art gibt der Verfasser die Zustim-
 mung zum Abdruck in den von der
 Verlagsgruppe herausgegebenen
 Publikationen. Eine Gewähr für die
 Richtigkeit der Veröffentlichung kann
 nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text
 Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge
 sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche
 Reproduktion oder Nutzung bedarf der
 vorherigen, schriftlichen Genehmigung
 des Verlages.

Urheberrecht Coverbild
 Alle in der PC Games Coverbild ver-
 öfflichteten Programme sind urheberrecht-
 lich geschützt. Jegliche Reproduktion
 bedarf der vorherigen, schriftlichen
 Genehmigung des Verlages.
 Der Verlag übernimmt keinerlei Haftung
 für evtl. auftretende Kopien oder
 Schäden. Für den Inhalt der Programme
 sind die Autoren verantwortlich.

...es gibt aber noch mehr:

The Island of Dr Brain, Ragnarok, Armour Geddon 2, Wordtris, Bunny Bricks, Mario is missing, Sim Life, Alcatraz, etc.